PES 2010 VE NFS SHIFT DEMOLARI DVD'MİZDE!

8GB DVD | 148 SAYFA

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

EKİM 2009/10 | 6.50 TL (KDV Dahil)
SAYI: 24 | ISSN: 1307-8933

K.K.T.C. 7.50 TL. (KDV DAHİL)



ADRENALİN YENİDEN TAVANDA!
NFS SHIFT

BEKLENENDEN ÇOK DAHA İYİ ÇIKTI
HALO 3 ODST

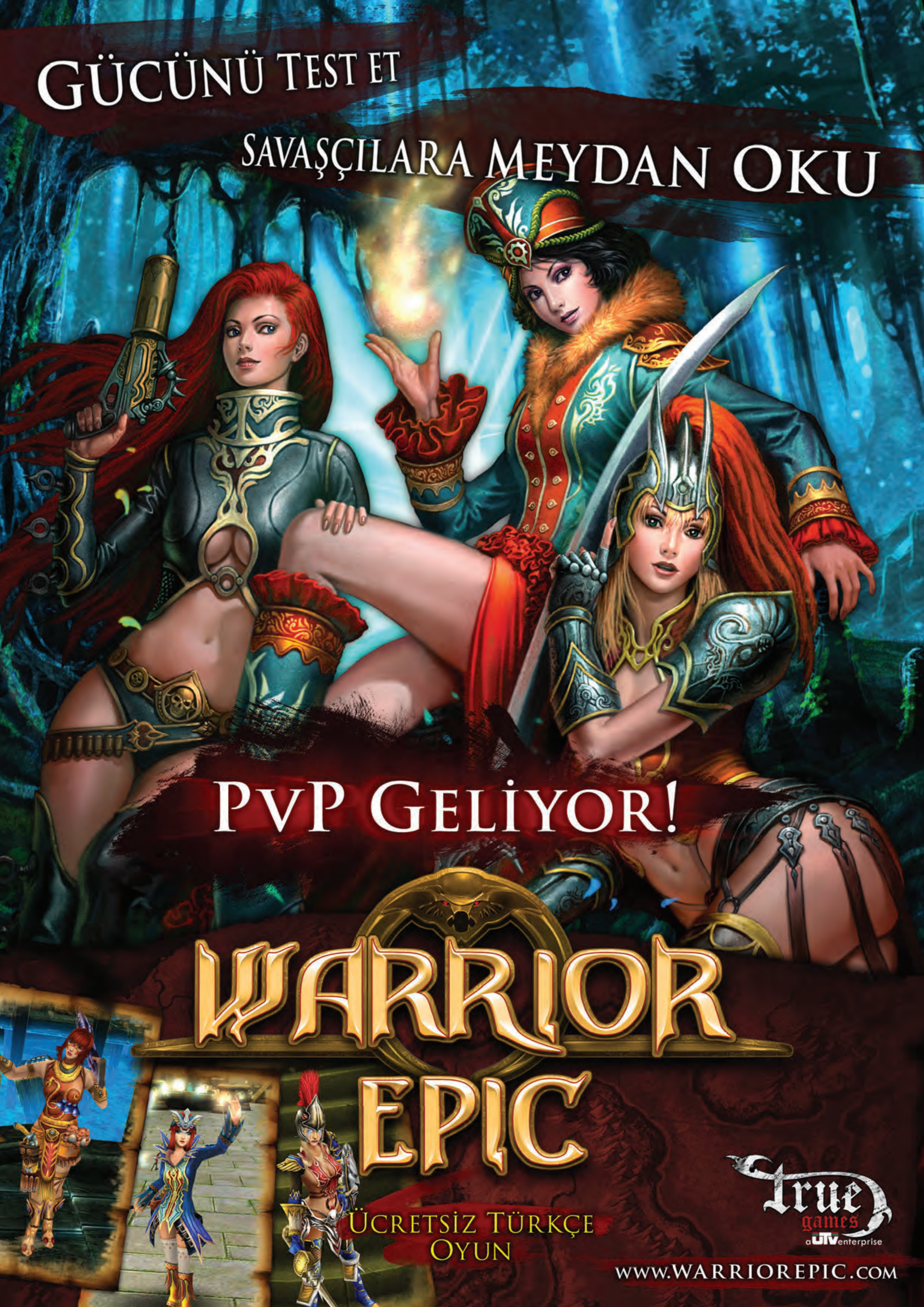
TOZ TOPRAK İÇİNDE MUHTEŞEM BİR YARIŞ
DIRT 2

FIFA 10
YENİ SEZONUN İLK DERBİSİ

OYUNGEZER EDİTÖRLERİNDE İZ BIRAKMIŞ
UNUTULMAZ OYUN ANILARI

ARTIK TAMAMEN TÜRKÇE!
CHAMPIONSHIP MANAGER 2010

> THE BEATLES ROCKBAND [PS3, 360] > GUITAR HERO 5 [PS3, 360] > RED FACTION GUERILLA [PC] > MINI NINJAS [PC, PS3, 360]
> MAJESTY 2 [PC] > WET [PS3, 360] > MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2 [360, PS3] > SHADOW COMPLEX [360] > SCRIBBLENAUTS [DS]


GÜCÜNÜ TEST ET
SAVAŞÇILARA MEYDAN OKU
PvP GELİYOR!
WARRIOR EPIC
ÜCRETSİZ TÜRKÇE OYUN
True games
a UTV enterprise
WWW.WARRIOREPIC.COM



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

KÂĞIT VE VİDEO KRİZİ

Geçen ay dergide zorunlu olarak denediğimiz kâğıt tam bir olay oldu. Derginin basıldığı gün matbaadan "İmdat! Sizin her zamanki kâğıttan bulamıyoruz!" haberi gelince, paraya kıyıp daha iyi bir 60 gram kâğıda bastık dergiyi. Ama aslında boyayı daha iyi tutmasına ve dolayısıyla resimleri daha net göstermesine rağmen "mat kuşe" olması nedeniyle beğenilmedi bazılarımız tarafından. Bu kâğıt konusunda hem forumdaki okuyucularımız, hem de Oyungezer editörleri ikiye ayrıldı: Mat kâğıt sevenler ve nefret edenler yarı yarıya bölündüğünden hangisiyle devam edeceğimizin kararı havada asılı kaldı bir süre. Ama en sonunda eski parlak kuşe kâğıdımıza geri dönmeye karar verdik. Üzgünüm yeni kâğıdı sevenler, aslında ben de sevmiştim onu :(her ne kadar şeftaliye dokunuyormuş gibi huylandırsa da bir kesimi :)

Neyse efendim, kâğıt krizi böylece çözülünce, sıra geçen ayın son günlerinde GamesCom'da çektiğimiz gigabyte'larca videoyu elemeye ve işlemeye geldi. Tuğbek'le Kaan'a kalsa bu ayki DVD'yi komple Gamescom Özel'e çevireceklerdi. Ama Berkant'ın (ve Faruk, Volkan, Burak'ın) maharetli ellerinde en can alıcı kısımlarını "insani boyutlara" indirmeyi başardık videoların.

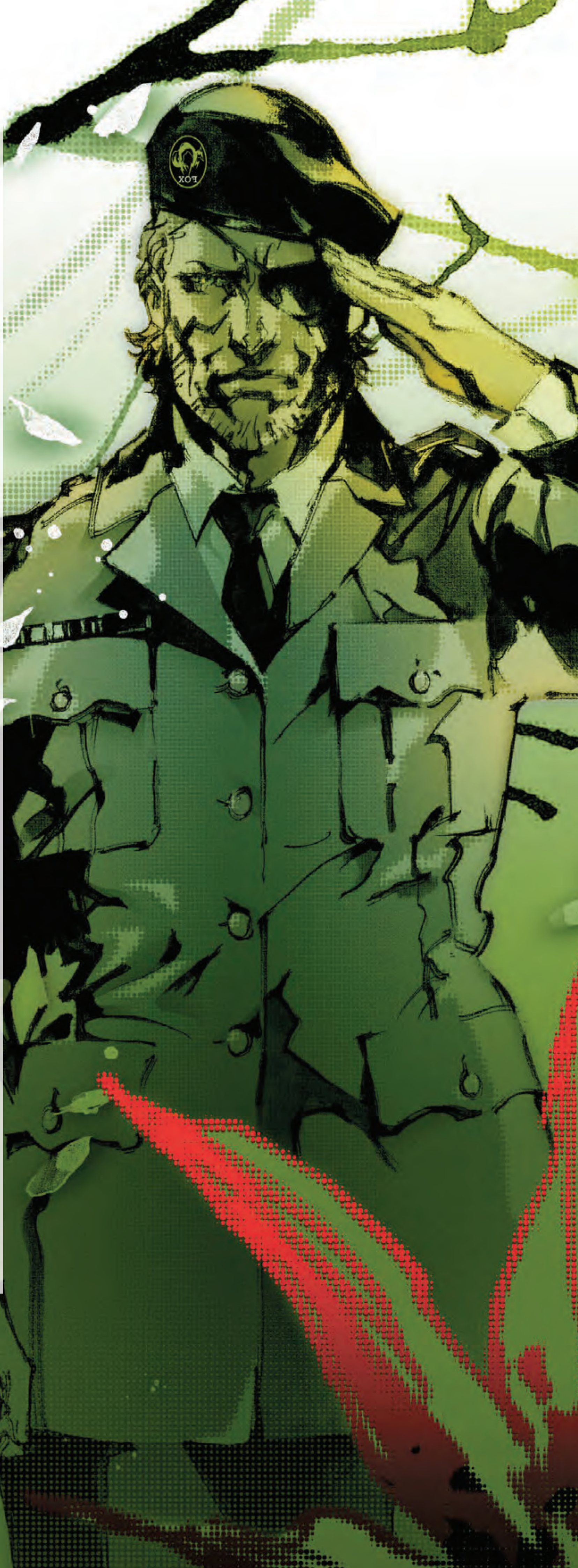
Bu ayki DVD'mizde 3 saate yakın bu HD GamesCom videolarının keyfini sürerken şunu fark edeceksiniz: Dünya üzerindeki milyonlarca insanla aynı zevkleri paylaşıyorsunuz. KölnMesse'de gezerken oyuncuların yüzlerindeki heyecanlı ifadeleri kendinize çok yakın bulacaksınız.

Biz de Köln'den döndüklerinden bu yana Kaan ve Tuğbek'in neden iflah olmadığını fark ettik videoları izleyince… İkisinde de bir yorgunluk, bir öğle uykusunu almadan güne devam edemeyen yavru çocuk psikolojisi. Hele ilk hafta, kreş gibiydi Oyungezer. Köln'ün altını üstüne getirdikten sonra, eve döndükleri dakika kendilerini bir de derginin son günlerinin içinde bulunca ikisinin de toparlanması epey zor oldu.

Fakat yazın hantal ve çok pişmiş günleri geçip de yerine elektrikli, yağmurlu sonbahar gelince isteseniz de sakin kalamıyorsunuz. Neden bilmem, ben bu ay derginin sayfalarını, kapak konusunu, tasarım kararlarını üç dört defa değiştirme azmimizin de bununla ilgili olduğunu düşünüyorum. Tabii oyun dünyasının iyice hareketlenmeye başladığı sezona girmemizin de ilgisi vardır birazcık. Bu ay FIFA 10'un kapak oluşunun arkasında (bu yazıyı gönderdikten sonra kapağı değiştirmezsek yine tabii) öyle bir hikâye var mesela. Ama artık bu aya ait tüm hikâyemizi okumak üzere sizi ekim sayısı için içeri davet etmenin ve bu satırları da Erden'e gönderdikten hemen sonra, eylülden kasıma ışınlanmanın vaktidir.

İkinci yaşını kutlayan Oyungezer'de görüşmek üzere…

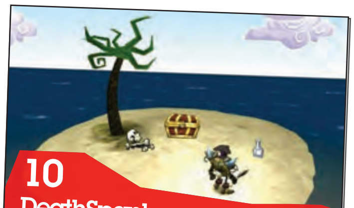
***Serpil* & Sinan**



Görsel: Metal Gear Solid III – Naked Snake

içindekiler

360drc





PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME





ORGANİZE SANAYİ



LOG-IN



bakmadan geçmeyin









EKRAN DIŞI





N.E.M.

OYUN CANAVARI



oyun indeksi

OGZ_DVD

KIZGIN KUMLARDAN YEŞİL SAHALARA ATLAMAK GİBİ.

Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Need for Speed: Shift
2- Pro Evolution Soccer 2010
3- GamesCom 2009 videoları
4- No More Heroes 2 videosu
5- Beneath the Ground



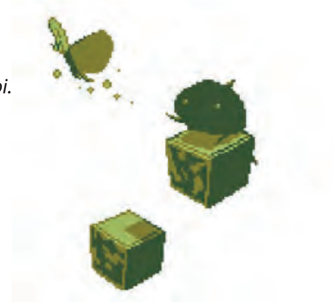
Tower of Heaven

KURALLARA UYALIM, UYMAYANLARI... ÇOTANK!

OGZ_DVD takıntılı bir hayvandır. Nerede zor bir oyun varsa kendisine çeker; bir yakaladı mı ömründen eksilen saatlere rağmen tamama erdirip iyice hazmetmeden bırakmaz, bırakamaz. Bu ay da Tower of Heaven adında, grafikleri eski Game Boy oyunlarını andıran garip bir şey buldu kendine. İlk oynayışında toplam kaç kez öldüğünü buraya yazmaya utanıyor; ancak şu an speedrun modunda koştukça koşuyor, durduramıyoruz sevgili okurlar. Ve buradan sizi öncelikle oyunu kendi başınıza bitirmeye, ardından da aşağıdaki **spoiler** içeren tavsiyeler eşliğinde bir yarışa davet ediyor. Unutmayın ki ihtiyacınız olan şey hız değil, sabır.

"Yolcuyu yekpare taşa doğru giderken gördüm,
Bulutların ortasındaki o ince kesik;
Arş ile arzın arasında Tanrı'nın gözünden kaçan açık bir dikiş gibi.

Ya da belki değildi; belki bir âlemden buyur ederken diğerini,
Birbirine bağlar ve vahdette hüküm sürerdi;
Bakın ne kadar da muntazam bölüyor ufku ikiye, özümsüyor,
Tuhaf kılıyor,
Boyun eğmeyen bir şua,
Arş'ın kulesi."



İlk üç bölüm alıştırma niteliğinde, zamanlamaya dikkat etmeniz yeterli. Dördüncü bölümde karşınıza oyun boyunca hakkında çok hoş sözler sarf edip kucaklamak isteyeceğiniz bir "kural kitabı" çıkıyor ve içerisine ilk kural ekleniyor: "Sarı bloklara değemezsiniz." Bu bölümde kestirmeden gidip renk değiştiren ilk tekli bloktan soldaki hava akımına zıplamanız mümkün. Uzun yolu tercih edecekseniz en yüksek sağdan ikinci bloğa değmeyin çünkü gizli bir diken barındırıyor.

Beşinci bölümde oyuna ikinci kural ekleniyor: "Bloklara ve duvarlara yandan değemezsiniz." Uzun süre başınızı ağrıtacağından alışsanız iyi edersiniz. En sağ alttaki blokta gizli diken var, dikkat. Altıncı bölümde oyundaki en gıcık kural ile karşılaşıyorsunuz: "Sola yürüyemezsiniz." Ama kapı solda, ne yapacağız? Semantik düşüncenin derinliklerine dalıp cümleyi tam olarak algılayacak ve bir açık bulacağız. Bu bölümdeki kapıdan girmek yerine ekranın en sol ucuna kadar giderseniz ilk gizli odaya ulaşabilirsiniz.

Sekizinci bölümde karşımıza ilk kez bir hareketli platform çıkıyor. Burada dikkat etmeniz gereken yegâne şey döner bıçağın ardından sağdaki platforma değil aşağı atlamak, zira tamamı gizli dikenlerle kaplı. Oyundaki ikinci gizli odaya ulaşmak için bölümün sonundaki kapıdan girmek yerine hareketli platform ile ekranın sağ tarafına doğru devam edin.

Dokuzuncu bölümde oyuna son bir kural daha ekleniyor: "Canlılara değemezsiniz." Diğer bir deyişle havada uçuşan kelebekler ile zemindeki bitkilere dokunmak artık yasak. Bu ve bir sonraki bölüm tamamen zamanlama odaklı olsa da muhtemelen oyun boyunca en çok onuncu bölümde ölecek, ve bir kez bitirdikten sonra bir daha kelebeklere aynı gözle bakamayacaksınız. Ayrıca tam kapının dibine gelmişken dikkat edin de sola yürümeyin. İnsan heyecan yapıyor, tecrübeyle sabit.

On birinci bölüm imkânsız görünüyor, değil mi? Eğer kapıdan çıkmayı düşünüyorsanız, gerçekten de öyle. On ikinci bölümde kural kitabı parçalanıyor! Ama bütün kurallar yok olmuyor; sarı bloklara değmek hâlâ yasak. Bu bölümde hareketli platformun sol ucunda durmaya özen gösterin ve üst kattaki döner bıçakların arasından teker teker geçin. Sonraki üç bölüm rahat bir nefes alıp kapanış animasyonunun keyfini çıkartabilirsiniz.

Durun! Çok rahatladınız, hemen sinirinizi bozalım: Şu anda dünya rekoru 2 dakika 17 saniye (2:17? Flashforward? - *Sinan*). Eğer üç dakikanın altına inebilirseniz, bilin ki sizi kucaklamak istiyoruz. (:







Zamanı gelmişti...

www.oyungezer.com.tr

Oyungezer Online
her şeyiyle yenilendi...



T	A	S	A	R	I	M	İ	Ç	E	R	İ
K	O	K	U	R	İ	N	C	E	L	E	M
E	L	E	R	İ	A	J	A	X	F	O	R
U	M	H	A	F	T	A	N	I	N	O	Y
U	N	L	A	R	I	T	O	P	L	U	L
U	K	D	O	S	Y	A	K	O	N	U	L
A	R	I	R	E	H	B	E	R	L	E	R



Hepiniz delirmişsiniz! Uzak durun benden!

360drc



ZOR YOL

"Hayatımda neye ulaşmaya çalıştıysam hep zor yoldan oldu…" Bu lafı çok sık söylerdim bundan birkaç sene öncesine kadar. Mücadeleden yorulmanın, mücadele etmenin tadını çıkarmaya dönüşmesinden biraz öncesine kadar dilime pelesenk olmuştu bu laf. Sonra tanıdıklarım arasında 'önceden bir hayata sahip olmuşları' fark ettim. Okulları, hisleri, arkadaşları, eşyaları hepsi de önceden onları sevenler(!) tarafından kurgulanmıştı. Aileler o kadar korumacıydı ve evlatlarının iyiliklerini öylesine düşünüyorlardı ki çocukları daha adım atmadan gereken her şeyi hazır etmişlerdi. Fakat unuttukları bir şey vardı, mikroba bulaşmayan çocuğun bağışıklık sistemi de zayıf olur. Hayata hazırlanmak istiyorsanız önce hayal kırıklıklarıyla mücadele etmeyi öğrenmek zorundasınız. Zordur bunu yapmak, insanın ilk önce kendine karşı dürüst olmayı öğrenmesi gerçekten zordur. Kısacası hayatta ne yapmak ve ne olmak istiyorsanız onu gidip almak zorundasınız. Tek başınıza… Yardımsız… Güvendiğiniz biri omuz atarsa ne âlâ. Yoksa da bir başınıza kendinize yeteceksiniz. Oyunun kuralı bu. Ama unutmayın: Mükemmel daire yoktur. Sadece sizin elinizle çizdiğiniz daire vardır.

Biterken Çalıyordu: Robert Tepper – No Easy Way Out

FURKAN FARUK AKINCI

360drc iç açılar







1- DeathSpank hayatımda gördüğüm en tarz sahibi oyunlardan biri.

2- 2 boyutlu bir dünyada yaşamak istemek...

DeathSpank

ŞEYTAN MAYMUN ADASI'NA YERLEŞTİĞİNDE SEN NEREDEYDİN?

- K. MEHMET KENTEL

Bazı isimler söz konusu olduğunda bizde akan sular durur. Peter Molyneux ve Tim Schafer, bu isimlerin en başında gelir. Bazı isimler vardır ki, onları duyduğumuzda ofiste sular tamamıyla kesilmese bile kesintiye uğrar, tazyikini kaybeder, o sırada duş almakta olan Erden sabunlu kafası ve beline sardığı havlusuyla banyodan dışarı şıpıdık şıpıdık çıkıp *"ne, kim, gol mü oldu?!"* diye bağırır. Tim Schafer'in eski iş arkadaşı Ron Gilbert böyle bir insandır. İlk iki Monkey Island oyununun arkasındaki isimlerin başında gelen, yazar ve kreatif direktör Gilbert'ı çok severiz. Ama kendisini 90'ların başından beri doğru düzgün bir oyun projesinde göremediğimizden dolayı da üzülürüz. Kendisi bu kez çok sevdiğimiz iki şeyi birleştirerek çıkıyor karşımıza, kayıp yılları unutturmak istercesine. *"Diablo, Monkey Island'la buluşuyor".* Kaçırmak istemeyeceksiniz.

EDEBİ HARİKALAR KUMPANYASI

Aslında Ron Gilbert'in oyununu her anlattığında kullandığı *Diablo* ve *Monkey Island* benzetmesi neredeyse her şeyi açıklıyor. DeathSpank adında, kendisinin de kim olduğunu ve neden oradan oraya koşturduğunu pek bilmeyen, ama *"kötülüğün yok edicisi"* sıfatını gururla taşıyan bir karakteri yönettiğimiz oyun, bir yanda aksiyon RYO'larının hızı ve keşif hissi, bir yanda macera oyunlarının bulmacaları ve hikâye anlatma yetenekleri üzerinde yükseliyor. Hikâye, DeathSpank'in "the Artifact" adındaki bir artifact'i aramasıyla başlıyor. Bu çok nadide parçayı bulur bulmaz çaldıran DeathSpank, yeniden yollara dökülüyor ve biz de bu yolda ona yoldaş oluyoruz.

Oyunun çok ilginç bir görsel tarzı var. Tamamen 3 boyutlu bir dünyanın içine yerleştirilmiş olan her şey 2 boyutlu. *"2 boyutlu çizimlerin çekiciliğiyle, 3. boyutun derinlik ve büyüklüğünü birleştirdik"* diyor Gilbert. Sonuç gerçekten çok güzel ve çekici gözüküyor, videolarda ve resimlerde gördüğümüz her şey müthiş sevimli ve tarz sahibi.

DeathSpank'in aksiyon tarafı, kullanılabilecek 100 kadar silah, binlerce düşman ve çok rahat kontrollerle kotarılmaya çalışılırken; macera kısmı Ron Gilbert'in Monkey Island'da muhteşem biçimde gösterdiği diyalog kurma yeteneklerine, zekice hazırlanmış bulmacalar ve leziz bir mizah gücüne dayanıyor. *"Mizah çok önemli"* diyor Gilbert, *"mizah olmazsa insanlara o bulmacaları çözdürmemize imkân olmaz. DeathSpank bu anlamda tam bir Monkey Island takipçisi."* Oyunda karşımıza çıkacak objelerin *"taze toplanmış limon"*, duman bombası yerine kullanılan *"eski kütüphane kitabı"*, *"leziz dondurma"*, *"adalet tangası"* gibi şeyler olması Gilbert'e inanmamız için yeterli.

Hothead Games'in DeathSpank hakkında vaat ettiği güzelliklerden bir tanesi de, kocaman bir dünyanın, hiçbir load ekranı olmadan sunulacak olması. Mekânlar arasında hiçbir beklemeyle karşılaşmadan, ileri-geri gidebileceğiz. Oyunun fantastik coğrafyaları perili ormanlar, şeytan madenleri, yeraltı mezarlıkları ve korsan köyleri gibi oldukça değişik ve birbirinden farklı mekânı içerecek. Ayrıca bir noktadan sonra elimizin altında kullanmamız için bir tane korsan gemisi de olacak ve bu sayede okyanusların gizemlerini de keşfedebileceğiz. Issız adalar, defineler, kayıp haritalar bizi bekliyor kısaca.

ESKİ OYUNLAR ÇOK MAYMUN

Çok kıymetli ve eğlenceli (ve dizi halinde yayınlanan) bir oyun olacak DeathSpank, benden söylemesi. *"Eski oyunlar hebele hübölö"* geyiklerine girmesi bedava tabii ama, DeathSpank'i oynarken hiç kimsenin, hatta *"nerede o eski oyunlar?"* diyen 13 yaşındaki Posta İdaresi okurunun bile bunlara ihtiyacı olmayacak. Yıllar sonra "Diablo *Monkey Island'la buluştuğunda neredeydin?"* sorusuna işe yarar bir cevap verebilmek için, bu oyunu takip edin.

ŞCR / Hothead Games

Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness (2007)
Gelmiş geçmiş en uzun isimli oyunlardan biri olması onu yeteri kadar meşhur etmedi ama aslında hiç fena olmayan bir Penny Arcade uyarlamasıydı.



T-Bone mu, New York mu? Nasıl pişsin istersiniz?

KISACA

Tür: Aksiyon RYO/Macera
Yayıncı: Hothead Games
Çıkış Tarihi: 2010
Platform: PC, Xbox 360, PS3
Web Sitesi: deathspank.com

> Sony, PSP'den PSPGo'ya geçiş yapacaklara 3 adet beleş oyun verecekmiş. > Uncharted 2 250GB PS3 Slim ile bundle edilecek. > İki arada bir derede PS3 Slim satışları 1 milyonu geçmiş. >>



SADECE BİZ DEĞİLMİŞİZ

Hem bağımsız, hem de dağıtıcı sahibi geliştiricilerden oluşan İngiliz ticaret grubu TIGA, hükümetin oyunlara daha fazla destek vermesini talep etti. Zaten 2000 yılından beri İngiliz hükümetlerinin yaratıcı sektörlere karşı oldukça bonkör olduklarını biliyoruz. Yeterli gelmemiş olacak ki TIGA özellikle üniversitelerle daha iyi işbirliği için hükümete baskı yapmaya başladı. Oyun endüstrisinin yeni iş alanları yaratmasının ve etkileşimli teknolojilere yaptığı katkının vergi indirimi için geçerli sebepler olduğunu söyleyen TIGA patronu Richard Wilson, daha önce proje bazlı yapılan yardımların artık geliştirici başına yapılması gerektiğini söylemiş. Bizim de bir eğilmemiz lazım bu söyleme…

40drc ATEŞ



Alman hükümetinin gençleri sadece oyunlar konusunda bu kadar sıkması konusunda gerilen EA-Avrupa patronu Gerhard Florin.

"Burada yapılan şey sansürün ta kendisi. Almanya kullandığı yaş sınırlandırma sistemini bırakıp PEGI'ye geçmeli. Burada oyunlar söz konusu olduğu zaman konuşulan tek şey şiddet ve bağımlılık. Onların kültürel durumunu konuşan yok. Birkaç önemli stüdyo ciddi ciddi 'burada ne işimiz var?' diye soruyor."
(Haklı adam. Almanya genelde PEGI'nin 12 yaş sınırı koyduğu bir oyuna 18+ diyor ve satış rakamları dibe vuruyor. Rammstein'ın son klibini de USK incelesin bir zahmet.)

"Evet, artık gerçekleri reddetmeyeceğim. Birkaç gündür etrafta dönen video, üzerinde bir süredir çalıştığımız yeni projemizi gösteriyor." (Bir anda internet ortamına güya 'sızan' The Witcher 2'nin geliştiricisi Adam Kicinski, bilmeden başına gelenler üzerine viral pazarlama başarısının tadını çıkarıyor.)



'İntihal'in sözlük karşılığı olmuş, CDProjekt'in patronu Adam Kicinski (bu isimle dalga geçmiycez! Geçmiycez! - Tüm OGZ Ekibi).

KENDİLİĞİNDEN DOĞAL SEÇİLİM

Şimdiye kadar yapılmış çok oyunculu Half-Life modları arasında en popülerlerinden biridir Natural Selection. 2002 yılında çıkmış, strateji ile FPS'nin bir harmanı olan yenilikçi oynanışıyla dikkat çekmeyi başarmıştı. Oyunda bir kumandan takımı kuşbakışı yönetirken, diğer oyuncular yaratık avına çıkıyordu. Şimdi bu muhteşem mod başlı başına bir oyun haline geliyor. Unknown Worlds Entertainment'tan direkt gelen bilgiye göre Natural Selection 2, Steam üzerinden satılacak bir oyun olacak. Asıl bombaysa oyun için apayrı bir motor geliştirilmiş olması.
NS2'yi güçlü yapacak bir diğer unsur, sonuna kadar modlanabilecek olması. Demek ki geldiği yeri unutmayan vefalı bir oyunmuş, bir zamanlar kendisi de bir moddu ne de olsa. Neyse fazla uzatmayalım, NS2'de hem insanlarla hem de yaratıklarla savaşabileceksiniz. Gerçek zamanlı strateji öğelerinin de iyice belirginleşeceği oyunda kumandanlar yeni binalar dikebilecek, kaynak toplayabilecek ve yeni teknolojiler geliştirebilecek. Bu sırada sahadakiler de birbirini gırtlaklıyor olacak. Ve hayır, aşağıdakiler oyunun ilk ekran görüntüsünden değil.



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP



Ofisi Aion bastı...

Böyle şey görülmedi. Aion gelir gelmez ofisteki -neredeyse- herkesi ve serbest yazarların yarısını götürdü. Geride kalanlar şaşkınlıkla bu çılgınlığı izliyor…

Serkan'a Mutluluklar

Bizim Erden'in bir zamanlarki grafik asistanı, biricik Serkan'ımız evleniyor. Mutluluklar diliyoruz.



Çok yakında bedava

Xbox 360 Elite'ların fiyatı 100 dolar daha düştü. Yakında sokak başlarına hayratı konulacak olan Xbox 360 hâlâ ülkemizde resmi olarak bulunmuyor. (Buna niye sevindik ki şimdi?)

Asfaltların ağladığı mevsim

Bir yandan Dirt 2, diğer yandan Need for Speed: Shift. Bu iki oyun motor sesine olan açlığımızı gidermemize yetti de arttı bile. Forza 3 ise yolda, geliyor.



Hepsini birden mi?

New Yorklu PalTalk şirketi, Blizzard ve SOE başta olmak üzere aklınıza gelebilecek tüm online oyun şirketlerini kendi konuşma teknolojisini kullandıkları iddiası ile mahkemeye verdi… Evet, hepsini birden…

Rammstein'ın kulakları çınlasın…

Almanya, Ansbach'daki bir okul müdürü "killergame" diye bir terim icat etmiş ve içinde her türlü silah geçen oyunun yasaklanmasını talep etmiş. Hıncal Uluç'a söyleyelim, terminolojiye eklesin bunu.



Benetton çocukları vardı bi' ara?

Güney Kaliforniya Üniversitesi'nden Dmitri Williams ve ekibinin 150 oyun üzerinden yaptığı demografik araştırmadan Amerikan oyunlarında azınlıkların doğru bir şekilde temsil edilmediği sonucu çıkmış. Farklılıklara saygı dijital dünyada da yok muymuş neymiş…

Formasından çekeydik bari

Durduramadık sıcak havaları, çekti gitti işte. Hayır, kışı çok seviyoruz ama… Daha çoğumuz ayağını bile suya sokamamıştı… Bir de yeni ofis harbi soğuk.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

>> > Activison Blizzard, Activision, Capcom, Namco, SEGA, Square, EA, Ubisoft, MTV, THQ, Konami ve Disney. Bu firmaların tümü şu anda Natal üzerine çalışıyormuş.



1- Hayır Çiv'le karıştırmayın! Direkt Alpha Centauri'den başlıyoruz oyuna.

2- Bize göre UFO olabilir ama bu uzaylılar için gayet tanımlanabilir bir obje.





INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

DELİCESİNE ÇARPIK, SENFONİK, EPİK - EREN OKKA

ŞCR / FuelCell Games

Insanely Twisted Shadow Planet, Fuelcell Games'in ilk oyunu olacak. Michel Gagné ise son 35 yıl içerisinde animasyon, kısa film ve çizgi roman gibi çok sayıda görsel sanat dalında çalışma gerçekleştirdi.

Bu dünyada bir şeyler ters gidiyor. Ama düzeltmek için çalışıyorum, çalışıyoruz, çalışanlar var. Oyun dünyası ise zaman zaman binbir türlü tersliğin yanı sıra ummadık taşlara da ev sahipliği yapıyor. Hele bir de bağımsız yapım ise bu taş; başımızdan akan malum yoğun sıvıya rağmen yüzümüzde hoş bir gülümseme, içimizde tatlı bir zafer duygusu beliriyor.

GÖLGE GÖSTERİSİ

Insanely Twisted Shadow Planet (kısaca ITSP), Fuelcell Games tarafından hazırlanan ve 2007 yılından bu yana üzerinde çalışılan bir bağımsız oyun projesi. Tür olarak yandan görünüşlü bir shooter denilebilir, fakat onu özel kılan temel etken üzerindeki Michel Gagné dokunuşu. Bugüne dek Disney, Pixar ve Nickelodeon gibi çok sayıda firmayla çalışan Kanadalı çizgi ve animasyon sanatçısı Gagné bu kez kendini bir video oyununa adıyor. Kendine has tarzı sayesinde ITSP bir oyun olmaktan çıkıp interaktif bir filme, ya da doğrudan bir sanat eserine dönüşüyor.

İsmi de dahil olmak üzere aşağı yukarı her şeyi Michel'in 2005 yılında Nickelodeon'daki cadılar bayramına özel hafta sonu için hazırladığı Insanely Twisted Shadow Puppets adlı kısa animasyon serisinden alıyor ITSP. Uzaylı bir bilim adamı (adam?) olarak çalıştığımız gözlem evinden bir yıldızın kayboluşuna tanık oluyor, ardından UFO'muza atlayıp yaşadığımız gezegeni istila eden "gölge"lerin peşinden o "*delicesine çarpık gölge gezegeni*"nde bir serüvene atılıyoruz. Klasik oyunların ruhunu taşıyan ITSP, göründüğü kadarıyla hiç de kolay bir oyun olmayacak.

BLOOD HUNGER DOCTRINE!?

Geçtiğimiz ayın DVD'sinde de yer verdiğimiz ITSP videosunu ilk izlediğimde neye uğradığımı şaşırdım. Arka planda bir black metal grubu olan Dimmu Borgir çalıyordu! Animasyon ile tam uyum gösteren senfonik melodiler atmosfere tabiri caizse cuk oturmuş. Oyunun müziklerini kimin hazırlayacağı henüz belli olmasa da Gangé ustaya göre türün epik-senfonik metal olacağı kesin.
ITSP'nin çıkış tarihi de henüz belli değil ama esas soru ne zaman değil, nereye çıkacağı. Yapımcı Joe Olson bir röportajında ana hedeflerinin PS3 ve Xbox 360 olduğunu söylemiş. Mayıs ayında Microsoft ile yaptıkları görüşmelerin gayet iyi geçtiğini biliyoruz, pek olası gözükmese de iPhone ile ilgili de bazı söylentiler dolaşıyor. Ama sonuçta her şey anlaşma yapacakları dağıtım şirketine bakıyor.

Şimdiye kadar oynadığımız çoğu oyundan farklı, ve bir o kadar da güzel görünüyor ITSP. Yakından görme şansı yakalayanlar, örneğin Industry Giants 2009 sempozyumunda yapılan 20 dakikalık gösterimdeki izleyiciler adeta çenelerinin düştüğünü söylüyor. Bağımsız oyunların yükseldiği bu dönemde oldukça yukarıya fırlatılan yeni bir taş Insanely Twisted Shadow Planet, ve kafamıza düştüğünde ne olacağını hepimiz biliyoruz.





1- Michel Gagné'nin estetik dokunuşu oyunu başka bir sınıfa taşıyor.

2- Oyunun tüm haritaları koca bir bulmaca gibi. İçinden çıkmak size kalmış

KISACA

Tür: Aksiyon/Bulmaca
Yayıncı: Belli değil
Çıkış Tarihi: Belli değil
Platform: Belli değil
Web Sitesi: michelgagne.blogspot.com

> Gran Turismo 5 Japonya'da Mart 2010'da piyasada olacakmış. > Splinter Cell: Conviction da 23 Şubat'ta bizimle olacakmış. > Withcer 2 konsollara da çıkacakmış. > Microsoft dijital dağıtımda endüstri >>

CRYSIS MOTORUYLA MONKEY ISLAND OYNAMAK

Hannes Appell adlı Monkey Island tutkunu bir tasarımcı, Le Chuck's Revenge'i Crysis motoruyla yeniden yapmış. Modun haberini aldığımızda epeyce bir afalladık ama mekânların nasıl da birebir aktarıldığını görünce genişçe bir gülümseme yayıldı yüzümüze. Appell o iki boyutlu çizimlerin hepsini almış ve muazzam bir iş çıkarmış ortaya.

Wii'Yİ TUZAK OLARAK KULLANMAK

Şimdi düşünün… Sevdiğiniz, gözünüz gibi koruduğunuz bir kasabanın şerifisiniz. Hayatınız boyunca her türlü pisliğe şahit olmuşsunuz. Küçük ve huzurlu kasabanızda aşağılık bir uyuşturucu kaçakçısının varlığından şüpheleniyorsunuz. 16 adet güvendiğiniz dedektifi baskına yolluyorsunuz. 43 yaşındaki zanlının evinden uyuşturucunun yanında, çalıntı eşya, silah gibi pek de masum olmayan şeyler çıkıyor. Soruşturma devam ederken şerif olarak siz de olay yerine gidiyorsunuz ve son derece titizlikle yürütülmesi gereken kanıt toplama operasyonunun olduğu yerde baskına yolladığınız adamlarınızı Wii oynarken buluyorsunuz. Florida Polk Kasabası Şerifi Grady Judd'ın başına gelen tam olarak böyle bir şey… Adamcağızın aklı çıkmış resmen. *"Arama emriyle girdikleri evde Wii oynuyorlardı"* diyor Şerif Judd, ve ekliyor, *"bu hem dedektiflerim için, hem de teşkilat için bir utanç sebebi."*







TOP 20 PC



Ne de olsa CM. Liderlik kanında var!

1 Championship Manager 2010
Eidos
Sims 3'ü yaka paça indirdi aşağı resmen. Şaşkınlıkla izliyoruz.

#	Oyun	Firma	Durum
02	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Yeni
03	The Sims 3	EA	Düştü
04	Need for Speed: Shift	EA	Yeni
05	Blood Bowl	Focus Home Int.	Yeni
06	Empire Total War	SEGA	Çıktı
07	Resident Evil 5	Capcom	Yeni
08	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard	Düştü
09	Red Faction: Guerrilla	THQ	Yeni
10	Warhammer 40K: Dawn of War II	THQ	Düştü
11	Champions Online	Atari	Yeni
12	The Sims 2: Double Deluxe	EA	Çıktı
13	Wolfenstein	Activision	Yeni
14	Fallout 3	Bethesda	Düştü
15	Section 8	South Peak Games	Yeni
16	Order of War	Square Enix	Yeni
17	Left 4 Dead	EA	Çıktı
18	Grand Theft Auto IV	Rockstar	Düştü
19	Football Manager 2009	SEGA	Düştü
20	Spore	EA	Düştü



MODERN WARFARE 2'DE ZOMBİLER YOK!

Yok yani, biz de o kadar ısrarcı değiliz ama Infinity Ward'dakiler fan e-postalarından ve dedikodulardan çok sıkılmışlar. World at War'daki Nazi Zombies modunun çok tutulmasından sonra bir de özel harekat komandolarıyla aynı modu denemek isteyen oyuncular adeta seferberlik başlatmışlar. Gelgelelim Infinity Ward aynı fikirde değil. Çok oyunculu modların yapımcısı olan Todd Alderman ise bunun mümkün olmadığını söylemiş. *"Bu kesinlikle oyunun formatına uygun değil. Anlatım ve tema itibariyle yakaladığımız bir hava var. Bunu bozmak istemiyoruz."*

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Manisalı Kemal Kural köşeyi kapattı bu ay. 3 harika örnek bulup çıkarmış eskilerden. Kendisine selamlarımızla birlikte çam sakızı çoban armağanı bir şeyler de yolladık. *"Böyle diyalog mu olur arkadaş?"* diyorsanız, Oyungezer'den dev hizmet. Diyeceğinizi, buraya diyorsunuz: faruk@oyungezer.com.tr



1- Deep Fear (1998)
Orijinali: "Besides the air system being down, there seems to be no major damage. Also one of the survivors turned in to a **monster!"**
Meali: "Havalandırma sistemi bozuldu ancak ağır hasar yok. Bunun yanında, sağ kalanlardan biri de canavara dönüştü."
Demek ki: Cüneyt baba filmi izlermiş gibi olmadınız mı bir anda? İki olay örgüsü arasında pek bir bağlantı yok gibi görünse de senaristin şu an farklı bir iş yaptığına eminiz.



2- Countdown Vampires (1998)
Orijinali: "Before you die, I'm going to tell you a little secret just to make you don't want to die."
Meali: "Ölmeden hemen önce sana öyle bir sır vereyim ki ölmek isteme."
Demek ki: Adamımızın bunu söylediği düşman direkt bağırsak düğümlenmesinden öldü zaten.

3- Martian Gothic (2000)
Orijinali: "For the sort of people who like sort of thing, that's the sort of thing they like."
Meali: "Bu çeşit bir şeyi seven bu çeşit insanların sevdiği şey bu çeşit bir şeydir."
Demek ki: Hayır, oyun bilimkurgu olsa da diyalogları yazan Douglas Adams değil.



>> lideri olduğunu beyan etmiş. > Yeni Nintendo konsolu 2011'de piyasada olacağımuş. > Empire: Total War'a Warpath genişleme paketi gelmiş. Amerikan yerlileri oynanabilir olmuş. Ama bu sayıya yetişmemiş.

SES ÖNEMLİDİR

Ses önemlidir... Zaman zaman görüntüden rol çalar ve karakterin çerçevesini çok daha belirgin çizer. Karakter işlenişinin ve hikâye anlatımının, oyun oynadığınızı unutturabilmesi için gördüğünüz şeye olduğu kadar duyduklarınıza da inanmanız gerekir. Eh, bu kadar beylik lafın ardından bu küçük dosya konusunun çıkış noktasını da söyleyelim, tam olsun: Merak... O karizmatik sesin sahibini merak ettik ve devamı geldi işte (gücünü eğlenceli bilgilerden alan bir yazının girişi de bir eğlenceli bilgi içermeden yayınlanamazdı sanırım). Fazla söze gerek yok, işte üç boyutlu modelleri 'insani' kılan seslendirmeciler.



METAL GEAR SERİSİ

Solid Snake

Seslendiren: David Hayter

Uzunca bir süredir sinemanın içinde olan Hayter, neredeyse her pozisyonda oynamış ancak en dikkat çeken hamlelerinden biri, son dönemde izlediğimiz Watchmen filminin ekran uyarlamasını kaleme almış olması. Hayter'ın yazdığı bu senaryo, kimi eleştirmenler tarafından şimdiye kadar yapılmış en isabetli uyarlama olarak tanımlanıyor. Ancak bize kalırsa en gurur duyulacak özelliği, seslendirme kadrosu içinde MGS serisini tamamen oynayıp bitirmiş tek kişi olması.







Vamp

Seslendiren: Phil LaMarr

Şimdi diyeceksiniz ki 'Ocelot var, Colonel var, hadi olmadı Raiden var... Vamp de nereden çıktı?" Vamp'in sesi tüm karakterler arasında belki de en belirgin olanı da ondan... LaMarr resmen sesini Vamp'e bağışlamış. Bilenler bilir, adamımız daha önce de KotOR'da Gadon Thek'i seslendirmişti. Tabii bunca ağır rolden sonra LaMarr'ın bir komedyen olduğunu öğrenmek ona olan bakışınızı değiştirebilir. (Bir de HL2'de Dr. Kleiner'ın evcil Headgrabber'ı olan LaMarr vardı...)





Hal "Otacon" Emmerich

Seslendiren: Christopher Randolph

Sanırız ki bugün Christopher karşımıza çıksa ünlü görmüş değil, ünlü duymuş sıfatına layık görürüz kendimizi. Hoş, adamımız o kadar da ünlü sayılmaz ancak MGS serisini oynamışlar için Otacon'un sesi en az Snake'in sesi kadar tanıdıktır. Christopher da aktörlük ve yazarlık yapan, en az Otacon kadar naif bir arkadaşımız. Sanırız ki en büyük başarısı Christopher Plummer gibi baba bir aktörle Broadway'de Kral Lear'da sahne almış olmak.



TAZE GEYİK GELDİ HANIM

– Half Life'ın filmi gelse Gordon Freeman'ı kim seslendirecek?

– Liam Neeson ve Sean Bean sırf Bethesda'yla çalıştıkları için mi bu kadar heyecansızlar?

– Rockstar Joe Pesci ile ne zaman anlaşacak?

– Lord of the Rings üçlemesinin oyuncuları EA'in lisans hakkı bittiğinden beri derviş olmuşlar. Özellikle Ian McKellen o tek hırka ve lokmayı bile istememiş.

– Türk sinemasında Tarantino tadı yakalayan bir yönetmen olsaydı seslendirme senkronunu asla tutturmazdı.

USTAYA İTHAF

İzninizle bu dosya konusunu Don LaFontaine ustaya ithaf etmek istiyoruz. Adamın yıllarca çok taklidini yaptık, eş-dost muhabbet ortamında çok ekmeğini yedik. Kim mi? Hani o film fragmanlarındaki tok sesli abi var ya (One Man! One Mission One de-si-re!...) Ta kendisine bakıyorsunuz. Geçtiğimiz sene 68 yaşında vefat etti. Yarattığı ekolünse hep yaşayacağına eminiz. 5000'in üzerinde film fragmanı, 350.000'in üzerinde reklam seslendirmiş.



GRAND THEFT AUTO IV





Niko Bellic

Seslendiren: Michael Hollick

Belli ki Michael'ın en büyük işi Niko'yu seslendirmiş olmak. Daha önce Law&Order'ın bir iki bölümünde ufak bir rolde boy göstermiş o kadar. Ama biz onu yine de çok sevdik, sesinden ötürü. Ama Rockstar'la olan anlaşmasından 100.000 doların üzerinde bir para almasına rağmen (ki bu Ekran Aktörleri Birliği'nin standartlarından %50 daha fazlaymış), oyun satışından da ek bir gelir istemiş, alamayınca da sendikasını suçlamıştı.

COD4: MODERN WARFARE





Captain Price

Seslendiren: Billy Murray

Ünlü bir aktör olma şansını bir harf fazlası yüzünden kaçırmış olan Murray, yine de İngiltere sınırları içinde gayet ünlü bir kişi. 30 yılı aşkın bir süredir İngiliz televizyonlarında boy gösteren Murray, aynı zamanda da saygın bir karakter ve tiyatro oyuncusu. Captain Price'ı seslendirdiğinde tam 65 yaşındaydı.

BIOSHOCK





Frank Fontaine

Seslendiren: Greg Baldwin

Sesi aklımıza kazınanlar kontenjanından listeye dahil ettiğimiz Greg'in, Baldwin biraderlerle bir alakası yok. Yılların tiyatro oyuncusu olan Greg aynı zamanda diksiyon hocalığı da yapıyor. Avatar: The Last Airbender'da Iroh'u seslendiren Japon aktör Mako vefat edince, karakteri o seslendirmeye başlamış. Sesinden yaşlı gösteriyor, o ayrı.

STARCRAFT





Jim Raynor

Seslendiren: Robert Clotworthy

Bir kahramanın sesini duyduğunuz zaman anlarsınız. Size güven verir, asla yıkılmayacağını fısıldar inceden. Robert'ın ses tonu kesinlikle bu resmi çiziyordu bize. Özel hayatında da Jim kadar kahraman mıdır bilinmez ancak Chris Metzen'e göre Robert, Jim'i seslendirirken kendinden çok şey katmış. Zaten Jim'in karakter özellikleri belirlenirken direkt Robert ile birlikte çalışmış yapım ekibi. Ek bilgi: Tonla oyunda seslendirme görevleri almış olan Robert'ın dedesi de atletizmde olimpiyat şampiyonu olmuş Bob Clotworthy.

GOD OF WAR





Kratos

Seslendiren: Terrence 'T.C.' Carson

Şikagolu Terrence tiyatro, sinema, televizyonda görüldüğü gibi mikrofon başında şarkı söylerken tespit edilmiş. 10 parmağında 10 marifet yani… Ama Amerikan eşrafı onu en iyi Living Single adlı sit-com'da canlandırdığı Kyle Barker karakterinden tanıyor. Star Wars: Clone Wars animasyonunda da Mace Windu'yu seslendirirken, sesini Samuel L. Jackson'a benzetmeye çalışmış. Bir de Final Destination 2'deki öğretmendi bu… Neredeyse Kratos kadar meşhur yani!

EN MERAK ETTİĞİNİZ OYUNLAR HAKKINDA SON BİLGİLER

Biz bunları istiyoruz



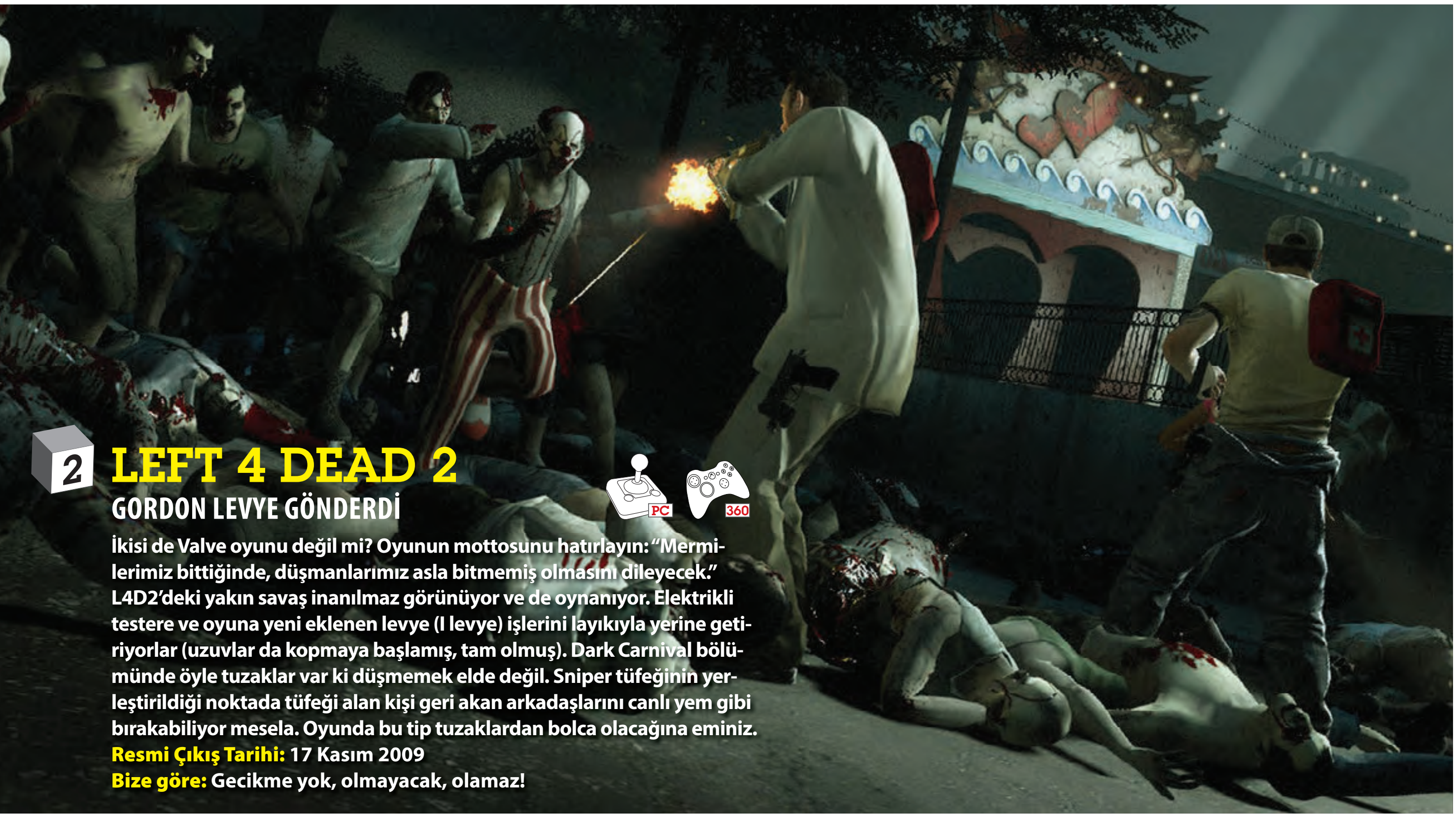
1 ALAN WAKE

ORMANA ATEŞ DÜŞTÜ

Alan sabrımızı test ederken Tokyo Game Show'da perde arkasında gösterilenler aklımızı başımızdan aldı yine. FBI ajanı Nightingale, Bright Fall'un başına gelen karanlık olaylardan Alan'ı sorumlu tutuyor ve görüldüğü anda öldürülmesini istiyor. Vakitlerden tabii ki gece ve Alan'ın peşinde bir düzine iyi eğitimli ajan var. Yapacak bir şey olmadığı için kaçmaya başlıyor adamımız, bu kez elinde bir fener de yok. Karanlık ormana dalıyor. Arka planda Alan'ı kovalayan ajanların fener ışıkları ağaçların aralarından süzülüp Alan'a ulaşıyor. Gerilim had safhada… Alan'ın kendini savunacak hiçbir şeyi yok, bacaklarından başka. Bir süre daha ormanın derinliklerine kaçıp kendini kaybettirmeyi başarıyor. Fakat şuursuzca kaçarken nasıl bir karanlığın ortasına düştüğünü oldukça geç fark ediyor. Ortam o kadar iyi yaratılmış ki adeta ormanın kendi karakteri var. Tansiyon yükselirken ağaçların arasında belli belirsiz karaltılar belirmeye başlıyor. Devamı oyunda artık…

Resmi Çıkış Tarihi: 2010'un ilk çeyreği
Bize göre: Sağı solu belli değil.

360

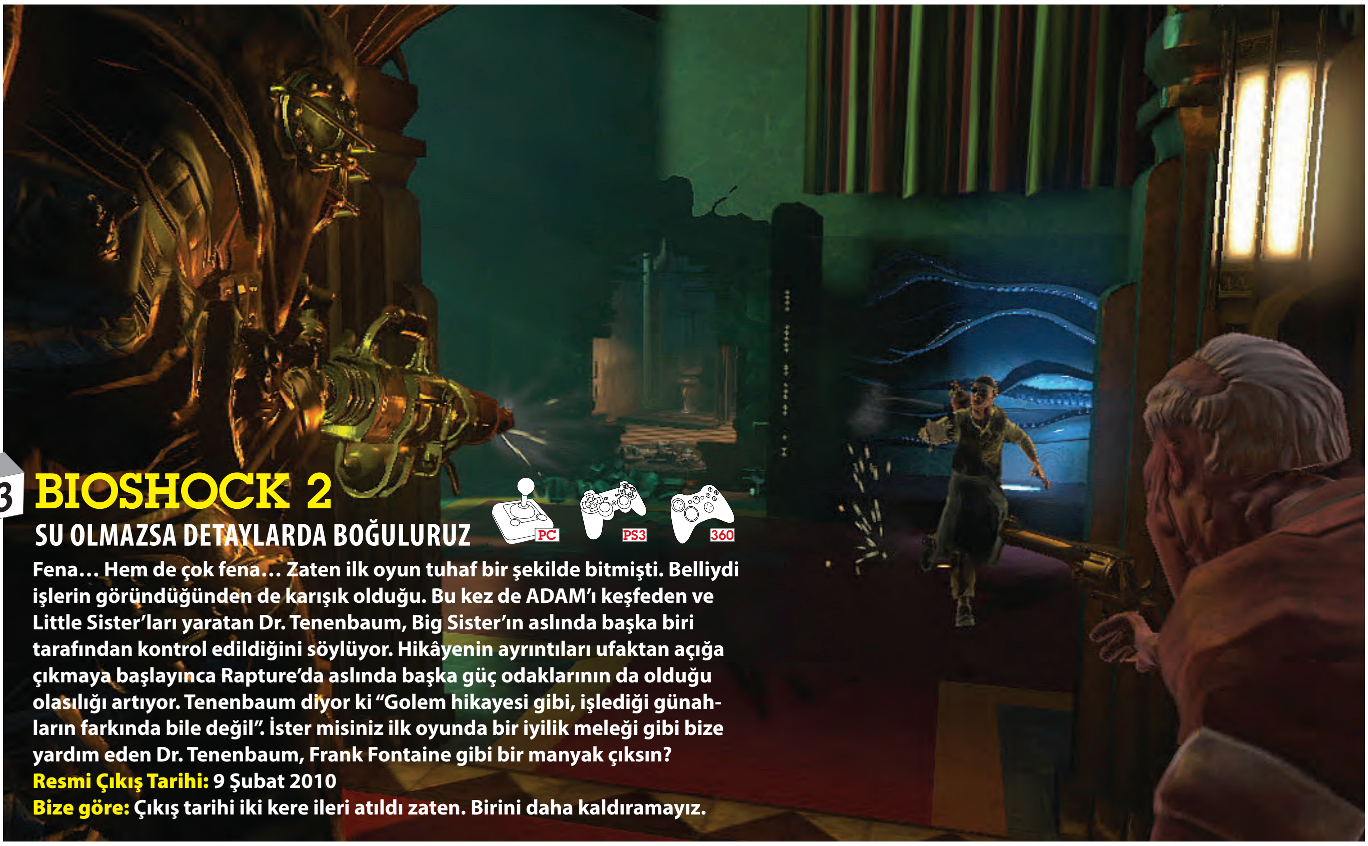


2 LEFT 4 DEAD 2

GORDON LEVYE GÖNDERDİ

PC 360

İkisi de Valve oyunu değil mi? Oyunun mottosunu hatırlayın: "Mermilerimiz bittiğinde, düşmanlarımız asla bitmemiş olmasını dileyecek." L4D2'deki yakın savaş inanılmaz görünüyor ve de oynanıyor. Elektrikli testere ve oyuna yeni eklenen levye (I levye) işlerini layıkıyla yerine getiriyorlar (uzuvlar da kopmaya başlamış, tam olmuş). Dark Carnival bölümünde öyle tuzaklar var ki düşmemek elde değil. Sniper tüfeğinin yerleştirildiği noktada tüfeği alan kişi geri akan arkadaşlarını canlı yem gibi bırakabiliyor mesela. Oyunda bu tip tuzaklardan bolca olacağına eminiz.
Resmi Çıkış Tarihi: **17 Kasım 2009**
Bize göre: **Gecikme yok, olmayacak, olamaz!**



3 BIOSHOCK 2

SU OLMAZSA DETAYLARDA BOĞULURUZ

PC PS3 360

Fena… Hem de çok fena… Zaten ilk oyun tuhaf bir şekilde bitmişti. Belliydi işlerin göründüğünden de karışık olduğu. Bu kez de ADAM'ı keşfeden ve Little Sister'ları yaratan Dr. Tenenbaum, Big Sister'ın aslında başka biri tarafından kontrol edildiğini söylüyor. Hikâyenin ayrıntıları ufaktan açığa çıkmaya başlayınca Rapture'da aslında başka güç odaklarının da olduğu olasılığı artıyor. Tenenbaum diyor ki "Golem hikayesi gibi, işlediği günahların farkında bile değil". İster misiniz ilk oyunda bir iyilik meleği gibi bize yardım eden Dr. Tenenbaum, Frank Fontaine gibi bir manyak çıksın?

Resmi Çıkış Tarihi: 9 Şubat 2010

Bize göre: Çıkış tarihi iki kere ileri atıldı zaten. Birini daha kaldıramayız.



4 DRAGON AGE: ORIGINS

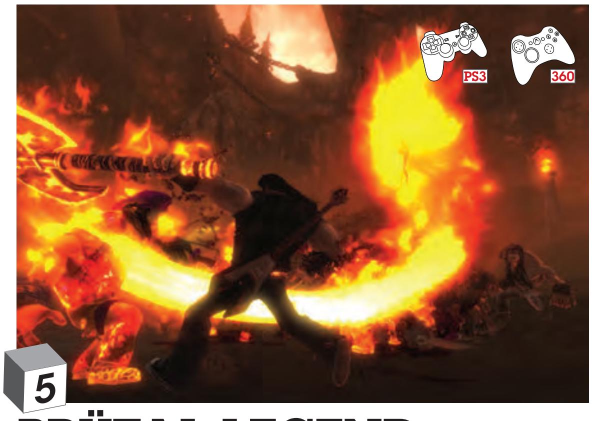
KOYUN ARTIK ŞU GRİYİ

Ya iyiyiz ya da kötü, ancak sadece insan olmayı başaramadık RYO'larda. Dragon Age'in son iddiası bu yönde ve bunu destekleyebilecek birkaç sağlam argümanları var. Örneğin bir karakteri öldürmek sizi kötü yapar ancak onu öldürmeyip sağ bırakmak ahlaki olarak iyi bir insan olduğunuzu gösterir. Yapımcılar şunu soruyor: Peki, o öldürmediğiniz adam gidip bir seri katil olursa? Dragon Age'de ikilemde kaldığınız her noktada oyun size iyi ya da kötü kurallarının esnetilebileceği seçenekler sunacak ve her ne hissediyorsanız bunu gerçekleştirebilmeniz mümkün olacak. Oyunda ahlaki değerlerin ölçüleceği bir sistem bulunacak ve yaptıklarınızın sonuçları buna göre belirlenecek. Kısacası bazen verdiğiniz kararın iyi mi yoksa kötü mü olduğunu bilemeyeceksiniz. Bu sadece başınıza gelenlerle açıklanabilecek.

Resmi Çıkış Tarihi: 3 Kasım 2009

Bize göre: Biliyorsunuz oyun PS3'e daha geç çıkacak. Xbox 360 ve PC yine kol kola…

PC PS3 360



PS3 360

5 BRÜTAL LEGEND

SAHNE ARKASI İÇİN BADGE DİLENENLER

Tamam işte, grubun sahneye çıkmasına az kaldı. İhtiyacınız olan her şey hazır mı? 75 farklı gruptan 108 parçayla, Judas'la, Ozzy'yle, Manowar'la, Motörhead'le, Dio'yla, Jack Black'le ve Tim Schafer'la gelen Brütal Legend, dünyamızı altüst edecek belli ki. Genelde 360drc'nin içinde hep 'biz' olarak yazarım ama bu kez editörlüğü bir kenara bırakıp fanboy olarak konuşuyorum. Bu oyun tarihin en kötü oyunu bile çıksa kusana kadar oynayacağım. Sonra tekrar oynayacağım. Ta ki DVD yanana kadar… Yandıktan sonra gidip yenisini alacağım ve baştan oynayacağım. Sonra da headbang yüzünden kafam yerinden çıkacak. Zaten kelim, yerine takması kolay olur. Fıçılar hazır mı? Hoop!

Resmi Çıkış Tarihi: 13 Kasım 2009

Bize göre: Ha, ne? Çıkana kadar müzik dinliyorum ellemeyin beni.

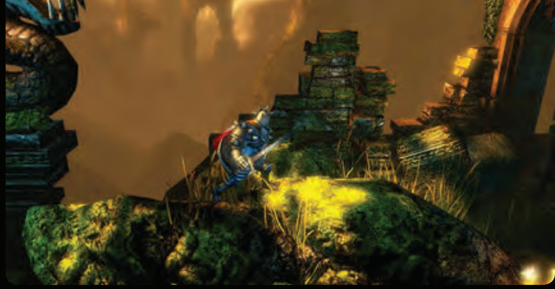
İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu faruk@oyungezer.com.tr adresine gönderin. Veya www.oyungezer.com.tr adresinde Oyungezer Dergisi altındaki başlığa yazın. Sizin için araştıralım.



"Trine gerçekten de hayata geçirdiğimiz bir peri masalı."

JOEL KINNUNEN



Frozenbyte 20 kişilik bir ekiple Finlandiya'da hayata gelmiş bir firma. Oyun dünyasına, diğer firmalarla birlikte yaptıkları ufak işlerle uzun zaman önce girmiş olmalarına rağmen, ShadowGrounds serisiyle ilk ciddi adımlarını attılar ve Trine isimli yapımlarıyla da bağımsız oyun platformuna yeni bir soluk getirdiler. Oyunun yapımcılarından Joel Kinnunen, bizi müthiş bir samimiyetle karşıladı ve Türk oyun sektörüne çok cömert bir destekte bulundu. Bu destekten daha sonra heyecanla bahsedeceğiz.

OGZ: Trine gerek konusu, grafikleri, atmosferi, gerekse de şövalyeleri, iskeletleri ve büyücüleriyle peri masalına benzeyen bir oyun. Peki bu tarz bir oyun yapma fikri nereden geldi? Oyunun başlangıç aşamalarından bahsedebilir misin?



Joel: Trine gerçekten de hayata geçirdiğimiz bir peri masalı. İlkin, bir platform oyunu olan yapımın orijinal konsepti yapımcımız tarafından geliştirildi (daha sonra da programcılar tarafından), fakat o zamandan beni oyunun mekaniklerinde birçok değişiklik oldu. Karakterlerde pek çok değişiklik yaptık ve fiziksel etkileşimi güçlendirdik. En sonunda da grafik ekibi, Trine dünyasına hayat veren fantastik görselleri tasarladı.

Son iki yılda bağımsız (indie) oyunlar büyük bir sıçrama gösterdi. Bunların arasında Trine'ı nerede görüyorsunuz?

Trine, 20 kişilik bir profesyonel ekiple yapılsa da, bağımsız oyun geliştiriciliğinin en iyi özelliklerini barındırıyor. Oyunun tamamlanmış halinde de görüldüğü gibi, istediğimizi ve hoşumuza gideni yaratma özgürlüğüne sahiptik. Trine ve diğer bağımsız yapımlar da gösteriyor ki, bağımsız oyun geliştiriciliği ilginç, taze fikirler için bir kaynak.

Trine klasik bir türe yeni bir konsept getirdi. Oyunu yaparken, kullandığınız modern fikrin tutmayacağına dair endişeleriniz var mıydı?

Tabii ki, özellikle de yapımın ilk aşamalarında... Aşmamız gereken tonlarca engel vardı, yine de fikrimize olan inancımızı hiç yitirmedik ve sonunda oyunculardan ve basından gelen övgüler "başardık!" dememizi sağladı. Tabii ki hâlâ geliştirilebilecek çok şey var...

...ki bu da zaten yapım aşamalarından biridir...

Kesinlikle. Trine'ı geliştirirken çok şey öğrendik. Bu hep böyledir, bir oyunu hazırlarken sürekli yeni şeyler öğrenirsiniz.

Bildiğimiz kadarıyla 2009-2010'da duyurulması muhtemel iki yeni oyun projeniz var. Onların konseptleri hakkında neler söyleyebilirsiniz? Trine'daki gibi yenilikçi ve özgün fikirleriniz var mı?

En azından kendi türlerine yeni bir soluk getireceklerini düşünüyoruz. Oyunlardan biri özellikle Nintendo DS için. Bakalım bu platformda neler yapabileceğiz, zira bu takımımız için yeni bir deneyim olacak.

Merak uyandırıcı bir projeye benziyor.

Evet, çok özel bir oyun olacak. (:

İnceleme notları da gösteriyor ki Trine başarılı bir oyun. Peki, satışlardan ne haber? Beklentilerinizi karşıladı mı?

Satışların şimdilik ufak bir kısmını gördük, fakat şimdiye kadar iyi görünüyorlar. Liste başı bir oyun değil ama yine de ilerideki projelerimiz için yeterli kaynağı sağlayacak gibi.

Peki satış rakamları yükselmeye devam ederse neler yapacaksınız? Eklentiler, çevrimiçi (online) desteği, genişleme paketleri ya da bir devam oyunu bekleyebilir miyiz?

Muhtemelen bunlardan birini yapacağız, fakat hangisi olacağını bekleyip görelim.

Peki ya ShadowGrounds serisi? Bu seriye yeni bir oyun gelme ihtimali var mı?

Evet bu da bir ihtimal, fakat en azından önümüzdeki birkaç oyun SG serisinden olmayacak. Yine de birkaç yıl içinde SG evrenine dönmeyi düşünüyoruz. Zamanın neler getireceğini göreceğiz...

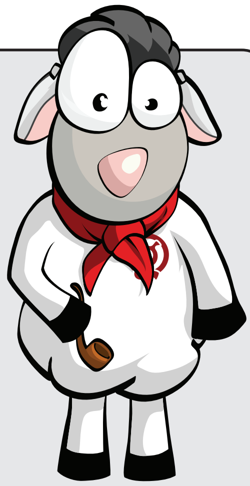
Joel'le utanmadan çekinmeden Türkiye'deki oyun ve korsan sektörü, özgür yazılım, Pardus, konferanslar, fuarlar, Türk oyun yapımcıları ve Türk oyuncuları gibi konulardan da bahsettik. Bu yolda, yabancı firmaların desteğinin ne kadar önemli olduğunun farkındaydık. Bu yüzden Frozenbyte, Trine oyununa 23 Studios aracılığıyla resmi olarak Türkçe dil desteği vermeye karar verdi. *Trine'ın Türkçe versiyonu, önümüzdeki ay Steam üzerinden indirilmeye sunulacak!* Umarız ki, Türk oyuncuları olarak bize yapılan bu cömertliğe güzel bir şekilde karşılık verir ve oyunu orijinal olarak edinerek diğer oyun yapımcılarının da dikkatini çekeriz.

Röportaj: Semih Sancar





OGZ CASTİNG AJANSI



Bu ay çehresini değiştirdiniz Casting Ajansı'nın. Öyle öneriler geldi ki 'aman' dedim, 'bırak şimdi Hollywood'u falan, bizde de ne cevherler varmış.' Bu ayın oyungezerleri keşke ismini de yazmış olsaydı dediğim ay_du91 (Stubbs ve Ciguli örneğiyle) ve Aykut Alp. Eğer bu sayfaya bakıyorsanız bana bir e-posta daha gönderip adresinizi yazın olur mu? Hem laflarız biraz. Bütün dergi tayfasını kahkahalara boğdunuz çünkü. Fazla gecikmeyin ha... İsabetli tahmin yapana çam sakızı çoban armağanı hediyelerimiz olacak. Aman yanlış anlamayın, 'isabetli tahmin' dediysek kimin oynayacağını bulun demedik. Sadece tipi tutsun yeter. faruk@oyungezer.com.tr


CEZMİ BASKIN – ELI VANCE



CİGULİ – STUBBS



KANYON'A GİTMEK İÇİN YENİ BİR SEBEBİMİZ VAR...

Türkiye'nin oyunculara özel tek mağazalar zinciri olan OverGame, yeni mağazasını Kanyon Alışveriş Merkezi'nde açtı. Biz de yerimizde duramadık ve hemen gittik tabii ki... Açıkçası bu kadar hızlı büyüyeceklerini biz bile tahmin etmiyorduk. Ürün çeşitliliğinden taviz vermeyen OverGame'ciler, bir oyuncunun ihtiyaç duyabileceği hemen her şeyi bu yeni mağazada da bulundurmaya gayret etmişler. İstanbul'da oturmayan oyungezerler de üzülmesin. Bizden duymuş olmayın ama çok yakında yanıbaşınızda açılmış yeni bir OverGame mağazası bulabilirsiniz. Şehir turlarınız sırasında gözünüz açık olsun.





BLUE BYTE'DAN KÖY YUMURTASI

Settlers'ın her zaman huzur veren bir yanı olmuştur. Kısa süre önce aynı etkiyi Anno 1404'ün de verdiğini gördük. Aynı firmadan duyurulan Settlers 7: Paths to a Kingdom'ın buna bir istisna teşkil edeceğini düşünmüyoruz. Biliyoruz ki aranızda eski Settlers delisi çok, güzel bir haber verelim dedik. Tamamen yeni bir oyun motoru üzerinde oynayacağımız Settlers 7'nin yapay zekâsı da oldukça iyi olacak. Yahu, amma beylik oldu bu laflar da be! Yapımcılar farklı bir şey söylemiyorlar ki biz de değişik cümleler kuralım!

OYUNEZER!

AZALARAK BİTSİN: ZOMBİ. DERHAL BİTSİN: RYO BİLE OLMAYAN DVO'LAR

Geçen sayıyı okurken gözüm Resident Evil 5 yazısına takıldı. Zombi muhabbetinden hiç hoşlanmamama rağmen, her ay derginin ıncık cıncık her yerini, sıkılmadan künyesini bile okuyan biri olarak okudum yazıyı. Faruk ne güzel anlatmış PC'de RE5'in geçirdiği evrimi. Yukarı çıktım, elini sıktım. "Bravo!" dedim. Hızımı alamadım "Bravo Capcom!" dedim arkasından. Tüm gözleri üstümde hissetim bir an. Deliymişim gibi bakmaları gerekirken, hayatın anlamını açıklayacakmışım gibi bakıyordu herkes. "Let me hit you with some knowledge" dedim içimden. "Bravo Capcom" diye tekrar ettim daha gür bir sesle (manyak mıyım neyim be aaaa!). Kalabalığı iyice avucumun içine aldığımı fark edince usul usul konuşmaya başladım. Berkant, Faruk, Volkan, daha rahat duyabilmek için öne doğru eğilmiş, kafalarını hafif yana devirmiş ve ileri doğru uzatmışlardı. Burak her mesafe ve açıdan duyabildiği için hareketsiz bekliyordu. Anlatmaya devam ettim:

- Tam 77 yıl sonra... Evet, 1932'de çekilen ilk zombi filmi White Zombie'den 77 yıl sonra akıl edebildiler olaylara biraz hız katabilmeyi. İlk koşan zombileri 2002 yılında 28 Gün Sonra filminde görmüştük halbuki. Hiç mi akıl edemediniz?

Bir "ama..." yükseldi kalabalıktan. "Hayır! Kesme!" diye işaret ettim elimle. Hızımı yeni alıyordum. Kan vücudumda gittikçe daha hızlı geziniyordu. Aklımdan neler neler geçti o an *(Bir sanat dalı söyle? ARP!)*. Devam ettim konuşmaya:
- Yok mu o korkunç ilk RE oyunun hatırlayan aranızda? O kapıyı hatırlayan yok mu bir tane bile? GaaaarÇHH! Ara yükleme ekranı yapsana be adam! LOADING yazsana kocaman! Bir şey koymayın ya da... Yooook, neymiş atmosfere katkıymış. Karton karakterlerin kendilerini araba zannettikleri devam oyunlarına ne demeli? Her köşeyi viraj alır gibi dönen zavallılar? Hikâye yazmaktan, diyalog üretmekten aciz bir grubun elinden çıkan, 1996'dan beri de ardı arkası kesilmeyen survival horror türü oyun. PC'ye aktarılan her versiyonunda türlü hıyarlık olan, bu hıyarlıkların başında fareyi tanımıyor olması gelen zavallı yapım. Ben anlamadım şimdi neyi alkışladığımızı RE5'le... 2009 yılında bir oyuna klavye fare desteği eklediler diye mi alkışlıyoruz? Bize de bravo!

Faruk bir an hareketlendi, bir şey söyleyecek gibi oldu, sustu. Kelinden bir damla ter süzüldü gözünün kenarına kadar. Damlayacak gibi oldu, hooppp gözüne doğru akıverdi. Yaktı tuzlu tuzlu.
- Ayrıca ne biçim zombi kardeşim bunlar? Filmlerde it gibi koşmaya başladılar, oyunlarda taşlı sopalı zombiler çıktı karşımıza. Arkadaşım 70 yıllık zombinin suyunu neden çıkarttınız siz! Ölü değil mi bu herifler? 70 yıl ayaklarını sürüye sürüye yürüyünce mi açıldı bacakları bir anda? Taş ne, sopa ne? Teknoloji de mi yapıyorlar ufaktan?

Bu sefer Berkant bir hareketlendi. Direkt baktım gözünün içine kaşlarım çatık. "Tamam, git" dedim. "Sağol abi" deyip lavaboya dar attı kendini. "Katılıyorum Berkant sana bu konuda" dedim, "benim de midem kavruluyor bu zombi mevzusundan". Baktım topluluğun dikkati dağılmış, konuyu değiştirdim fırsattan istifade:

- Kaç kişi oynayacak Old Republic'i?
- "Ben heyecanla bekliyorum, ilk DVO'm olacak" dedi Faruk.
"Çok beklersin" dedim içimden...

Burak zaten dünden belliydi:
- Ben de oynarım kesin.
Berkant lavabodan bağırdı "BEN DE! BEN DE!" diye. "Sen işine bak!" dedim, sustu.

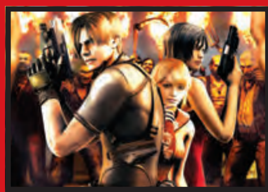
"Arkadaşlar" dedim. Evet, dedim bunu. Derim. "Arkadaşlar, gittim yerinde gördüm. O oyundan bir şey olmaz böyle giderse" dedim. Hani ders almışlardı başkalarının hatalarından, hani çok biliyorlardı RYO yapmayı, hani DVO'lar konusunda inanılmaz tecrübeli adamlar katmışlardı ekibe? Tamam, belki düzgün bir Star Wars hikayesi anlatabilecekler ama o tek kişilik oyun zaten. DVO dediğin oyuncunun kendi hikâyesini yaşaması, anlatması değil midir? Biz niye elin Jedi'ının hikayesini oynuyoruz baştan sona? Ayrıca kontrol sistemi, dövüş sistemi gelişeceğine her oyunda iyice bebe işi oluyor. Disney mi yapıyor DVO'ların alayını? Mass Effect yapıp sonra türüne RYO diyen adam ne anlar DVO yapmaktan? "Film çekiyoruz, ama siz de arada ateş edebiliyorsunuz" desenize şuna. Ha bir de tek oyun yapıp onu üçe bölerek sanki devam oyunları yapmış gibi takılmak da apayrı bir moda. Ayakta alkışlıyorum. Ayakta uyurken alkışlıyorum hatta. Haydi siz de alkışlayın, haydi Burak, haydi Volkan, haydi Faruk, haydi Berkant....
Naber? :)



Tarihin ilk zombisi. Ne koşuyor, ne beyin yiyor. Bakın da örnek alın, zombileri artık rahat bırakın. Onlar da bir zamanlar insandı.



Zombisever misin? Bunu seviyorsun yani? İyi, sarılın öpüşün bakayım.



- Plan şu: Dikkatlice dinleyin, ben 3 deyince şu yöne doğru hızlıca yürüyoruz!



- Ben senin bildiğin zombilerden değilim. Önce bir beyin ısmarla, arkadaşlığımız ilerlesin.



İçinde zombi geçen gereksizliklerin hayatımıza kattığı ilk ve son hoş şey bu kare belki de...

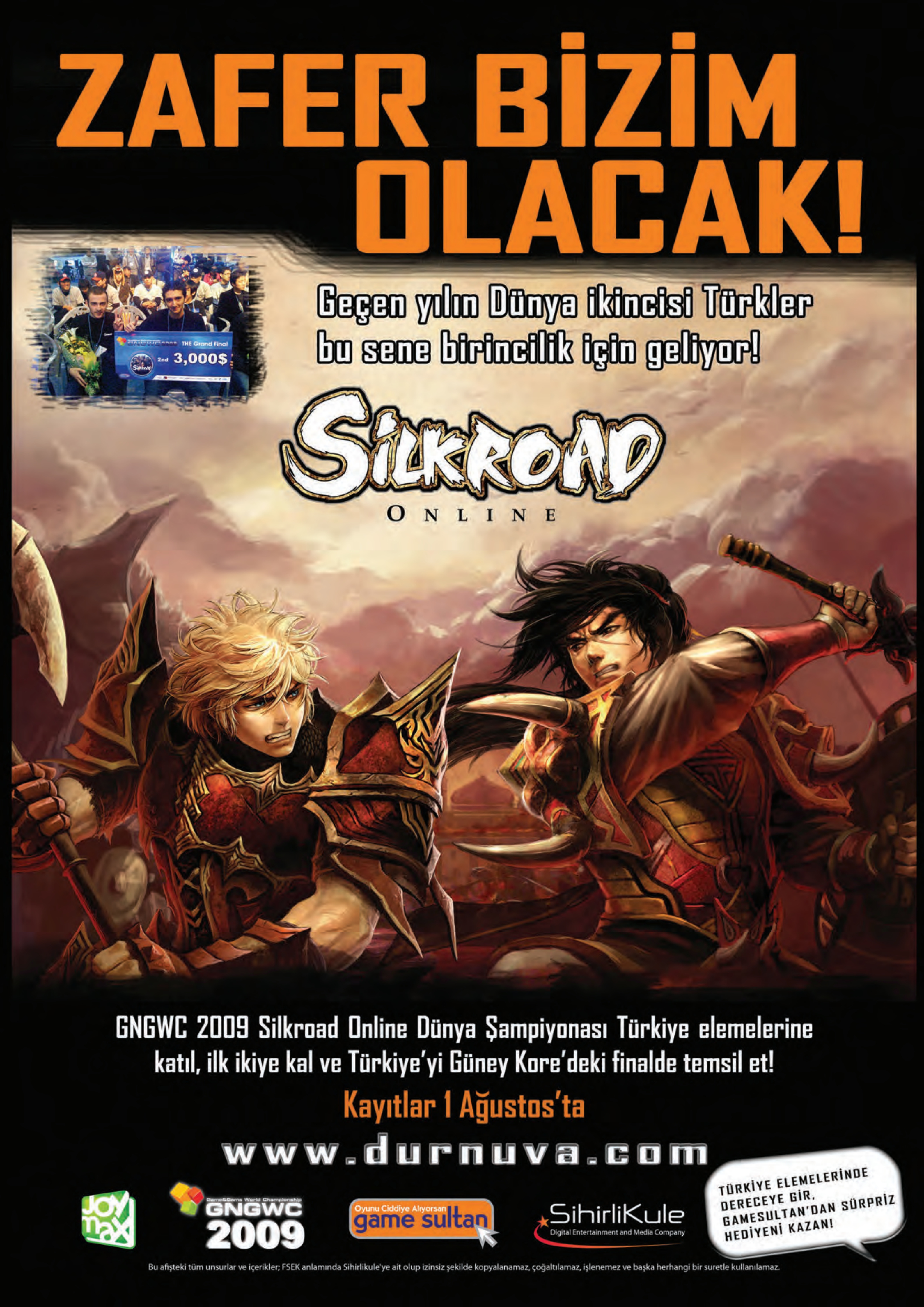
AYIN EZENİ



Kaan Alkın

Kaan'ı bu yazıdan sonra çatıdaki bacanın üzerinde dolunaya karşı bağırırken bulduk. Klavye-fare ikilisi olmadan oyun başına oturmayan bu sinirli adam, konsol oyunlarından ve bizatihi konsolların kendisinden pek hoşlanmaz. PC'ye de adam gibi dövüş oyunu çıkmadığından genelde ofisteki yavrucuklara dalar. Kendisi (ağırlığınca) altın gibi bir kalp taşıdığından o kalbi kafa kırmakta da kullanır.


ANKACON'09
THERE IS NOTHING TO SEE HERE
NOT CROSS CRIME SCENE DO NOT
Masaüstü Rol Yapma Oyunları
Canlandırmalı Rol Yapma Oyunları
Kart ve Kutu Oyunları
Kitap, Oyun ve Hobi Standları
Warhammer
Ödüllü Nerd Testi ve Sürprizler...
Ankara Üniversitesi
Bilim Kurgu ve Fantezi Toplulugu
10-11 Ekim
Ankara Üniversitesi,
Tandogan Merkez Kampüsü
Oyuncu ve Oyun Yöneticisi kayıtları
asagıdaki adresten yapılmaktadır
ankabkft.org/ankacon
TOP SECRET


ZAFER BİZİM OLACAK!
Geçen yılın Dünya ikincisi Türkler bu sene birincilik için geliyor!
THE Grand Final
2nd 3,000$
SILKROAD ONLINE
GNGWC 2009 Silkroad Online Dünya Şampiyonası Türkiye elemelerine katıl, ilk ikiye kal ve Türkiye'yi Güney Kore'deki finalde temsil et!
Kayıtlar 1 Ağustos'ta
www.durnuva.com
TÜRKİYE ELEMELERİNDE DERECEYE GİR, GAMESULTAN'DAN SÜRPRİZ HEDİYENİ KAZAN!
Game&Game World Championship GNGWC 2009
Oyunu Ciddiye Alıyorsan game sultan
SihirliKule Digital Entertainment and Media Company
Bu afişteki tüm unsurlar ve içerikler; FSEK anlamında Sihirlikule'ye ait olup izinsiz şekilde kopyalanamaz, çoğaltılamaz, işlenemez ve başka herhangi bir suretle kullanılamaz.





ŞCR / Team ICO

Sadece iki oyun yapmış olsalar da video oyunları tarihinin en önemli firmalarından biri Team ICO.

ICO (2001)
Çok az kişinin oynadığı ama ödüllere boğulan, değeri çok sonraları anlaşılan, çok kıymetli bir aşk hikâyesi.

Shadow of Colossus (2005)
ICO'nun manevi takipçisi olan bu oyunla kitleler yine pek ilgilenmedi ama oynayanlar için yeri hâlâ apayrı.

THE LAST GUARDIAN

COLOSSUS'UN GÖLGESİ BU OYUN ÜZERİNDE – K. MEHMET KENTEL



Kuş mu, kedi mi? Trico'yu özel yapan türü değil, dostluğu.

Büyükçe bir tüy salınarak aşağı süzülüyor. Tüyden daha küçük bir kuş onu izliyor. Dağa oyulmuş bir yapının içinde, bir tür 'toga' (Romalıların tunikleri) giyen bir çocuk korkuyla koşuyor. Bir şeyden kaçıyor. Arkasında büyük bir gürültüyle ve her yeri sarsarak ilerleyen garip, kocaman pençeler var. Çocuk dışarı çıkıyor, karşılaştığı gün ışığı ve koca bir uçurum. Ayağı kayıyor, duramıyor, aşağı düşüyor. Zar zor tutunduğu bir dalda sallanırken, pençelerin sahibi ortaya çıkıyor. Yarasa ve sırtlan melezi başını aşağı doğru uzatıyor, çocuğu ensesinden yakalıyor, yukarı çıkartıyor. Çocuk artık güvende. Yaratığın kafasını okşuyor hafifçe. Garip bir ilişki, garip bir dostluk gösterisi. Hepsi dev bir garabetin gri tüylerinin arasında gizli.

"Kaçış ihtimali en çok kimleri telaşlandırır? Tabii ki gardiyanları." Böyle demişti Tolkien, kendisini 'kaçış edebiyatı' yapmakla suçlayanlara. Soru da meşru, cevap da. Peki ama gardiyan içeridekilerin kaçmasını değil de, dışarıdakilerin içeriyi yok etmesini engellemek için oradaysa? Sınırları ve gardiyanları bu şartlarda kabul edebilir miyiz? İçerisi ve dışarısı gerçekten var mı? Kim ayırıyor 'biz'i 'öteki'nden? Kim belirleyecek sınırları? Kim insan, kim yaratık? Hangi yaratık? Yaratılanların en anlaşılmazı bir çocuk mu, yoksa bir yarasa, bir kartal, belki bir lama ve ne olduğu belirsiz başka hayvanların karışımı olan, sırtı saplanmış ok ve mızraklarla dolu bir dev mi? Bu çocuğun ve bu 'şey'in sakıncalı dostluğunu kabul edebilir miyiz? Nereye kadar?



1- İri dostumuzu durdurabilen tek şey kapılar. Uçmak ve yüzmekse hiç dert değil.



2- Oyunun ilk görüntüleri bile yeterince anlatıyor aslında, The Last Guardian yüreği taştan olmayanlarımızı biraz ağlatacak.

SANAT VE ZANAAT

İzlediğiniz dört dakikalık bir video ve iki ('the'yı da sayalım, iki buçuk diyelim) kelimeden oluşan bir isim, bir yıldırım hızıyla tüm bu soruların beyninizde sıralanmasına yol açıyorsa, hakkında konuşmaya değer bir şeyler olduğu ortada. Oyunları *özel* yapan firmaların en başında gelen, oyunlar ve sanat birlikteliğini konuştuğumuzda verdiğimiz örneklerin en güvenilirleri ellerinden çıkmış, çok özel bir yaratıcılar ekibi Team ICO. PlayStation 2'nin en nev-i şahsına münhasır, en derin ve güzel iki oyunu *ICO* ve *Shadow of Colossus*'u onlar yapmıştı. Şimdi karşımızda üçüncü oyunlarıyla duruyorlar. Japonca adıyla *"O人喰いの大鷲トリコ - Hitokui no Ōwashi Toriko"*, yani "Trico, insanyiyen gece kartalı", dünyanın geri kalanında ise "The Last Guardian", yani "Son Gardiyan".

Ocak 2008'de Team ICO'nun iş ilan-



"Büyük olan diğerini korur" kuralı bu oyunda geçerli değil. İkisinin de birbirine ihtiyacı var.

larıyla ortaya çıkan, Mart 2009'da oyunun yaratıcı direktörü Fumito Ueda'nın "eski oyunlarımıza benzeyen bir şeylerle karşılaşabilirsiniz" diyerek olacaklara dair ilk sinyali verdiği ve nihayet Mayıs 2009'da firmadan sızan bir videoyla ilk kez karşılaştığımız oyun, E3'e kadar "Project Trico" olarak biliniyordu. Team ICO E3'te hem oyunu ve gerçek adını resmi olarak duyurdu, hem de dışarı sızan videonun daha uzun ve kaliteli bir halini paylaşma fırsatı buldu. The Last Guardian, harika hazırlanmış trailer'ı sayesinde E3'ün en çok konuşulan oyunlarından biri oldu.

The Last Guardian bizim (üçüncü şahıs kameradan) yöneteceğimiz küçük bir çocuk ve Trico adındaki dev bir yaratığın dostluğu etrafında şekilleniyor tamamen, ki bu fikrin *Shadow of Colossus*'ta oyuncuyla atı (Agro) arasındaki ilişkiden esinlendiğini söylüyor Fumito Ueda. Oyun dinamikleri, zayıf ve güçsüz bir çocuğu yöneten oyuncuların Trico'nun gücünü kullanmanın doğru yollarını bulup karşılarına çıkan bulmacaları bu sayede çözmesi üzerine kurulu. Trico'yu direkt olarak yönetmemiz mümkün değil, bunun yerine onu yapmasını istediğimiz şeyler için çeşitli biçimlerde ikna etmemiz gerekiyor. Bunun nasıl olacağı henüz detaylarıyla açıklanmış değil ama örneğin Trico'nun bir yere uçmasını istiyorsak oraya bir taş atıp dikkatini çekebileceğiz. Oyunun başlarında bizden pek de hoşlanmayan Trico'yla iyi bir iletişim kurabilmek için onunla ilgilenmeli, onu beslemeli, sırtındaki ok ve yayları çıkartmalı, yaralarını tedavi etmeliyiz. Biz bunları yaptıkça ve beraber çeşitli maceralara atıldıkça, Trico'nun bize bakışı da değişecek. Ama bize ne kadar ısınırsa ısınsın, bizle aynı zekâ seviyesini paylaşmayan, kendi hayvani içgüdüleri ve korkuları olan Trico, her zaman istediğimiz gibi davranmayacak.

OF MOONS, BIRDS AND MONSTERS...

Trico gibi bir hayvana hayat verirken, yaratıcı ekibin yapmak zorunda olduğu birçok seçim var. Fumito Ueda bu seçimler hakkında şöyle diyor: "Oyunlarda yaratılmış benzer yaratıklarda olduğu gibi, Trico'nun gerçekdışı ve tamamen kendine özgü hareketleri olsun istemiyorduk. Fantastik bir hayvan olabilir ama hareketlerinin belli bir mantığı var, onu yaratırken kullandığımız tüm hayvanların hareketlerini en gerçekçi biçimde oyuna yansıtmaya çalıştık." Oyuncuların Trico'yu "sevimli" bulmasını da istemiyor Ueda: "Trico sevimli bir hayvan değil. Garip ve ürkütücü." Garip ve ürkütücü şeyleri sevimli bulan bizler, hafif bir gülümsemeyle dinliyoruz Ueda'nın söylediklerini.

Oyunun senaryosu hakkında bildiğimiz neredeyse hiçbir şey yok. Tarz olarak önceki oyunlara çok benzeyen The Last Guardian'ın konu itibariyle de *Shadow of Colossus* ya da *ICO*'yla temas içinde olup olmayacağını bilemiyoruz henüz. Tanıtım videosuna bakarak harabe halinde eski bir şehir ve bizden pek de hoşlanmıyormuş gibi gözüken samuray benzeri askerler dışında oyunun konusu hakkında bir şey edinmek mümkün değil. Ama oyunun önümüze büyük bir dünya sereceğini, bunu da yükleme ekranları olmadan yapacağını biliyoruz.

The Last Guardian, Team ICO'nun önceki oyunlarınından farklı olarak tamamen fizik motoru kullanılarak hazırlanıyor. Ueda çevreyle etkileşime çok önem verdiklerini söylüyor. Trico'nun her bir tüyünün tek tek modellendiğini, rüzgâra ve Trico'nun hareketlerine ayrı ayrı tepki verdiğini de ekleyelim.

Oyunun ağzımızı açık bırakan trailer'ı tamamen oyun içi görüntülerden oluşmasa da izlenen görsel tarz hakkında yeterli ipucunu veriyor. *ICO* ve *Shadow of Colossus*'takine benzer bir çizgiyi takip eden, stilize ama abartısız bir estetiğe sahip olacak The Last Guardian anlaşıldığı kadarıyla. Ve üç oyun tarafından da takip edilen bu stil, PS3'ün katkısıyla grafik teknolojisi olarak da çok daha tatmin edici olacak. Gerçi hatırlayalım, PS2'nin son demlerinde ortaya çıkan *Shadow of Colossus* da PS2 standartlarının çok ötesine geçen bir görselliğe sahipti.

HAYAT BAZEN (DE) MUCİZEYİ BEKLEMEK

ICO ve Shadow of Colossus, tüm oyun dünyasının varlıklarından kıvanç duyduğu, farklı oyunların nasıl olabileceğini, oyunların farklı hisler yaratmada nelere kadir olduğunu gösteren çok özel oyunlardı. Belki The Last Guardian'ın senaryosunu henüz bilmiyoruz, belki çıkmasına daha çok var, ama bize izlettikleri o video ve anlattıkları şeyler o kadar güzel duruyor ki, onun Team ICO'nun önceki oyunlarından aşağı kalma ihtimalini düşünmüyorum bile. Bir gün, *belki üstümüzden bir kuş geçer,* belki bir oyun bize garipliği ve garabetin dostluğunu anlatır. Belki o zaman sınırlarımızı korumak için hiçbir gardiyana ihtiyacımız kalmaz. Kim bilir...

KISACA

Tür: Aksiyon-Macera
Yapımcı: Team ICO
Platform: PS3
Çıkış Tarihi: 2010
Web: www.the-last-guardian.com



TRICO NE DEMEK?

Trico ya da Toriko, Japonca çeşitli anlamlara gelebilen, biraz melez bir kelime, tıpkı ismini verdiği garip yaratık gibi. Peki ne bu anlamlar? "Hapishane mahkumu", "yavru kuş" veya "kuş-kedi". İlk trailer'dan gördüğümüz kadarıyla, oyun tüm bu anlamları kucaklıyor.

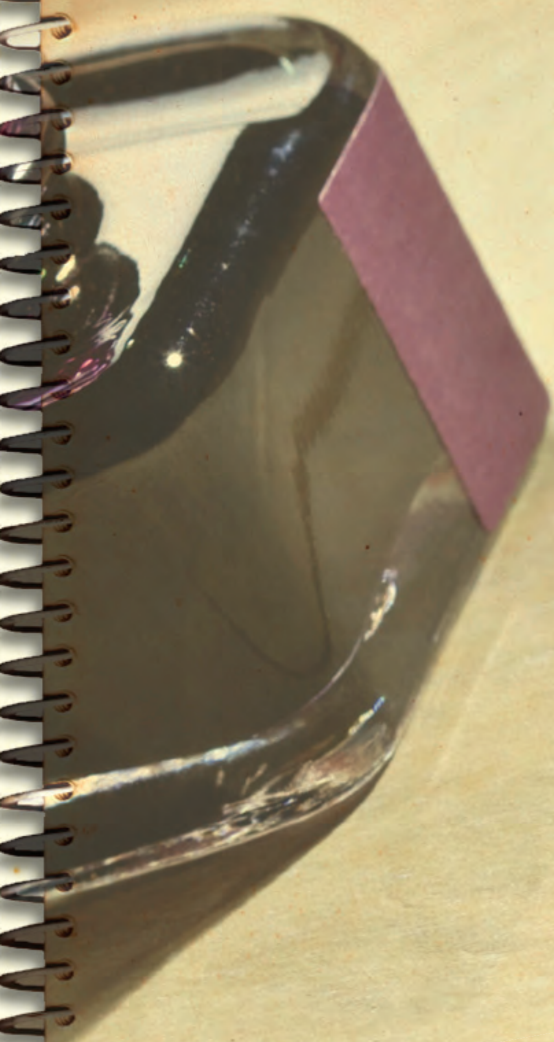


AH O TÜYLÜ VE BÜYÜK HAYVANLAR

Dev garabetlerin insanlarla kurduğu arkadaşlık/aşk hikâyeleri yeni bir şey değil. İnsanlığın doğayla binyıllardır süren aşk-nefret çizgisindeki ilişkisinin, bilinçaltına yerleşmiş korku ve hayranlığının bir sonucu olan bu fantastik hikâyeler, Yunan mitolojisinden Holywood sinemasına kadar birçok farklı mecrada anlatıldı, hâlâ anlatılıyor. King Kong'un 21. yüzyılda Peter Jackson tarafından yeniden hayat verilen macerası bu hikâyelerin en meşhurlarından biri. İnsanlığın bilinçaltındaki korkuların sömürgecilik söylemiyle yeniden yoğrulduğu ve o büyük maymunun 'medeniyet'in beşiğine gelen ve 'beyaz kadın'a aşık olan 'soylu vahşi' olarak resmedildiği King Kong'un Peter Jackson'ın filmiyle aynı tarihte oyunu da çıkmıştı.







Unutulmaz Oyun Anıları

Oyun oynuyoruz, hem de çok uzun zamandır oynuyoruz. Aramızda 25 yıldır oyun oynayan dedeler bile var (ismi lazım değil :) ama bizim henüz hafızamız taze. Hayatımız bu kadar oyunlarla iç içe geçince, onları mutlu, komik ve en hüzünlü anılarımızın içinde buluvermemiz çok doğal değil mi?

Önümüzdeki sayfalar boyunca Oyungezer editörlerinin "unutamadığın bir oyun anını anlatsana?" denilince dudaklarında gülümseme, gözlerinde hınzır bir ışıltı ve gözlerinde oluşan minik bir damlayla birlikte hatırladıkları anıları derledik. Tabii ki hepsi bu kadar değil… Bize bıraksanız önümüzdeki 10 sayıyı unutulmaz anılarla doldurabilirdik, ama o zaman yeni anılar yaşamaya zamanımız olmadı, öyle değil mi?



Hay kurmaz olaydım Birleşmiş Milletler'i!

Bol sorunlu bir hafta ve can sıkıcı bir günün sonunda kendimi Civilization 4'ün kollarına atmıştım. Amacım dünyayı kasıp kavurarak kendisinden intikamımı almaktı. Oyuna Almanya ve Bismarck seçerek başladım. Almanların oyundaki avantajlarını kullanarak saldırgan ve yayılmacı bir politika uyguladım. Bu şekilde 90'ların sonuna gelirken askeri gücün tadını çıkararak(?) Mısır'ı haritadan silmek üzereydim (valla kişisel değil, kim olsa aynısını yapardım, yok, yanlış anladınız...). O sırada aklıma parlak bir fikir geldi: "B*irleşmiş Milletler'i kurarak davam için(?) daha fazla destek bulabilirdim.* Tabii ya, zaten oylama ve nüfus avantajına da sahiptim. BM'yi kurdum ve işgallere devam ederken oylama sonuçlarını bekledim. Ben "*ha ne?!*" derken Cengiz Han ezici bir oy çoğunluğu ile başkanlığı aldı. Bunun üzerine bir sonraki seçimler konusunda hırs yaparak oy toplamak için düşünce ve din özgürlüğüne evet oyu verdim (haa bu arada, nükleer silahlara evet dememe rağmen "hayır" kararı çıktığından o kadar yatırım elimde patladı ve nedense çıkan kararın tersini uygulayamadım). Askeri güç ve sahip olduğum topraklar tavana vurmuşken ikinci BM oylaması yapıldı. Cengiz Han resmen tüm dünyanın oyunu aldı ve böylece "Diplomatic Victory" ile oyunu kazandı! Almanya'yı oynayan bense o kadar gaz ve "*ahahaha dağıttım dünyayı, ne puan alacağım ama!*" cümlesinden sonra tabiri caizse şey gibi kaldım. Hmm şey gibi canım işte... - *GÖKER*



Bi uyutmadın be Kratos!

Eski ofisteyiz, derginin son günleri. Yani gece gündüz ofisteyim ve her fırsatta Chains of Olympus oynuyorum. Sabaha karşı, Damla uyuyor, ben PSP'nin sesini kısmışım ama yine de biraz duyuluyor. Tam da Kratos'un samanlıkta aşk yaşadığı bölümdeyim, lanet tuşlara bir türlü doğru sırayla basamıyorum ve oyundaki hanım kişinin küçük iniltileri sessizliğin içinde fazlasıyla duyuluyor. Dördüncü denememden sonra Damla artık dayanamayıp kafasını yastıktan kaldırıyor, soran gözlerle bana bakıyor. Nasıl anlatayım ki bunun GoW olduğunu? Power tuşuna basıp utanç içinde uyumaya çalışıyorum. *-SERPİL*



Kardeşimle yaptığım ve 13 gün süren Heroes 3 Hot Seat'ini bir türlü unutamıyorum. Gerçi daha 15 gün önce bitti ama bence bir süre daha hatırlarım (adi herif!) – Mehmet

Cyrodiil'e aşık olduğum o an

Galatasaray'ın Fener'den fark yediği maçlardan birini izliyorduk arkadaşımda (Uğur! Ne çok görüşüyoruz biz ya, yeter artık!). Tarihin en başarılı Galatasaraylarına tanık olmuş ama en çok Fener mağlubiyetini tatmış Galatasaraylılar neslinin bir üyesi olarak maçla ilgimi kopartmış, bilgisayarın başına geçmiştim. Hedefim belliydi, birkaç gün önce çıkmış ama benim henüz almadığım Oblivion'ı görecektim. Öylesine bir karakter yarattım, hızla oyuna daldım. Mahzenlerde ve kanalizasyonda geçen tutorial bölümleri oyunun kalitesini gösteriyordu ama tam olarak neyle karşılaştığımı "o" anda anladım.

Kanalizasyonun sonuna gelmiştim. Kapıyı açtım. Kısa bir loading ekranı. Ve... Hayatımda hiçbir oyunun görselliğinden o andaki kadar etkilenmedim. Ben kanalizasyondayken saatler ilerlemiş, güneş batmaya başlamıştı. Tamriel'in üzeri muhteşem bir kızıllıkla örtülmüş, Imperial City'nin etrafını çevreleyen nehrin suları günün en mat saatinin renklerini yansıtıyordu. Yeşil çayırlar, ileride uzanan şehir duvarları ve alabildiğine güzel çizilmiş bir coğrafya... Aylarca orada yaşayacağımı ve yaşamadığım zamanlarda bile orayı hatırlayacağımı o anda anlamıştım. - *MEHMET*



Toxic Headcrab görmek istemiyorum!

OGZ forumlarına uğruyorsanız, toxic headcrablere karşı fobim olduğunu görmüş olma ihtimaliniz var. Normalde korku oyunlarını laylaylom şeklinde oynayan benim bu kadar ufak bir yaratığa karşı böyle bir fobi taşıyor olmam oldukça ilginç tabii. Ama beterin de beteri var; Toxic Zombiler. City 17'nin lağımlarında çıkış yolu ararken atladığım çukurda bu arkadaşlardan tam 2 tane olması benim için gerçek anlamda bir kâbustu. O iki toxic zombiyle yüz yüze gelip de soğuk terler döktüğüm an, oyun hayatımın en büyük hatalarından birini yaptım. Quick load'a basacağıma, panikle quick save'e bastım. Sonrasını ne siz sorun, ne ben söyleyeyim. - *CAN*

Ne Sonic'miş be birader?

SEGA MegaDrive II'de yeni *Sonic3D*'ye kavuşmanın heyecanını yaşıyoruz böyle. Oynuyoruz, oynuyoruz ama oyun zor, bir türlü ilerleyemiyoruz. Derken arkadaşlar arasında bir dedikodu ortaya çıkıyor: "*Eğer adaptörün voltajını en sona getirip hemen aşağı çekersen oyun esnasında, bölümleri atlayabiliyormuşsun!*" diyorlar. E deneyelim diyoruz. Oturuyoruz oyunun başına, alıyorum ben adaptörü elime, çat-çut yapıyorum, bakıyorum bir şeyler oluyor harbiden! Ama olan tahmin ettiğimiz şey değil, MegaDrive'dan kokular geliyor ve siyah ekran! Bölüm geçme uğruna makineyi yakmıştım anlayacağınız. - *VOLKAN*



"Hayıır, öyle yapma Volkaaaan, yapmaaaa!"

Bir zamanlar çok pis headshot çakardım.



Haaaaaaave you met Berkant?

2005'in Ekim ayında WCG2005'in Türkiye finallerindeyiz, ben de hakemim. Oyungezer (o zamanlar hepimiz eski dergimizdeydik) ekibine girdiğim ilk haftaya falan denk geliyor bu tarih. Yani Tuğbek iki adım ötemde, ben gidip "abi ben sizin dergiye girdim ehü" diyecek kadar tadar tanımıyorum. Eh, onlar da beni tanımıyor daha, nickimi falan bilmiyorlar doğal olarak.

Etkinliğin son günü bizim ekibe özel bir oda vardı, biz dediğime bakmayın, ben daha yokum, Tuğbek'ler Sinan'lar falan sekiz kişilik CS oynuyorlardı. Eh, sunucuyu kuran ben olduğum için şifreyi de biliyordum, başıma klan tag'ımızı yazarak oyuna girdim. 5v4 oldu doğal olarak, bizim takım komple yattı (yeteneksizler), bense karşı takımdan dört kişiyi beklenmedik şekilde indirdim. İkinci raunt da aynısı olunca "a-smurf hangimiz olm!" diye bağırmıştı Tuğbek hiç unutmam. Yan masadan kıs kıs gülüyordum o sırada.

Bir de LAN Party vardı o gün, BF2 oynuyoduk 64 kişi. BF'yi CS gibi oynamayan beş kişi vardı, o da bizdik yine. Squad kurup helikopterle tüm base'leri alarak maçı yaklaşık 30 saniyede kazanmıştık. 59 kişilik o sessizliği unutamıyorum. - *BERKANT*

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer'da eski ölüm tanrısı Myrkul'a "Hak ettiğin huzuru bulmana izin veriyorum, şimdi dinlen" diyerek gelmiş geçmiş en epik ayarlardan birini verip ruhunu huzura kavuşturduğum anı unutamam. - Can



1'e 7 Counter-Strike oynamak çok adaletsizdi

Sanane zamanları, CS5'te Italy oynuyoruz. Rakip gayet sağlam eziyor, artık işi şımarıklığa vermişler, uzundan bizim spawn'a rush indirmişler. Allah'tan ben soldan çıkıp şarap mahzenine girmişim, elimde AVP. Bir baktım on saniyede bütün takım yok oldu, bir tek ben kaldım. Biliyorum yedi kişi deli gibi üstüme geliyorlar ve şimdi arkadan yakalayıp süpürecekler. Mahzenin çıkışına çömdüm, karşı kapıya nişan alarak bekledim, ilk çıkana DAANNN. Döndüm geri merdivenleri tırmandım onların spawn'a çıkan yolun başında durup döndüm hızla, tam o sıradan mahzen kapısından biri çıktı DAANNN. Oradan koş uzun koridorun başına merdivenden ilk çıkana DAANNN. Haritada döndürdüm bunları, her dönüşte de birini indirdim. Ancak iki kişi kaldıklarında anladılar ne yaptığımı ama artık onlar için de geçti. İkiye bir çok şansları kalmamıştı. - *TUĞBEK*



Gaipten gelen Vampire sesleri

Oyun *Vampire the Masquerade: Bloodlines*, bölüm o efsanevi Ocean House. Malkavian'ım parçalanmış otelde üzerine bilinmeyen ve en korkutucusu görünmeyen güçler tarafından fırlatılan alet edevattan kaçarken ben de koltuğumun ucunda paniklerden panik beğeniyorum, terli terli. Tam bu sırada kulaklığımın dışında, yani odamın bizzat içinde bir ses geliyor: BAM! "*Allah n'oluyor?*" demeye kalmadan fırlatıyorum kafamdan kulaklığı. Biraz bekliyorum, sesi hayal ettiğime kanaat getirene kadar da oyuna devam etmiyorum. Tekrar oturup tekrar tırsmaya başladığım anda bir ses daha geliyor, BAM! Artık erkeklik gururum falan kalmamış, yerde duran kulaklığın üzerinden kıçı damgalanmış dana gibi atlayıp ışığı yakıyorum, kalbim ağzımda atıyor neredeyse. Tam sakinleşmeye başladığımda gaip, ses vermede üçüncü raundu başlatıyor, bir **BAM!** daha. Bu sefer soluk soluğa beni annemin soru soran bakışlarının karşıladığı salona koşuyorum, odaya dönmem ancak üç saat sonrasını buluyor o panikle. Tabii fazla X-files-vari olay yaşamamış bünye bir gün sonra dinleyen herkese anlatıyor, anlatıyor ama hadisenin gizemi bir türlü çözülemiyor.
Üç yıl sonra, mezuniyet telaşı arasında en yakın arkadaşlarımdan birinden yıllık yazısı alıyorum. Duygunun ve mavranın birbirine karıştığı yıllığın sonunda da bir not var: "*Yiğit, abi artık içimde tutamıyorum, üç sene önce o seni tırstıran sesler vardı ya? Abi onlar benim attığım kartoplarıydı. Oh ulan. Üç senedir tutuyorum içimde, yemin ediyorum rahatladım ya*". - *YİĞİTCAN*

Atari salonunu zirvedeyken bıraktım



İstanbul'a yeni gelmişim, babam beni Abdi Palas'a bırakıp gitmiş. Ne yol biliyorum ne iz. Yapacak bir şeyim de yok haliyle, Beşiktaş'ta bir Atari salonu buldum, sabah akşam ordayım. Bir de kendinden tüfekli, Alien tadında bir shooter buldum, sırf onu oynuyorum. Artık oyunun ruhunu okumuşum, yaratıklar spawn olmadan vuruyorum. Tek jetonla baştan sona sürekli, Highscore üstüne Highscore. Ama benden başka oynayan biri daha var, bir ben kırıyorum rekoru, bir o kırıyor. Bir gidiyorum rekor gitmiş, kasıp geçiyorum, o da geçiyor. İki hafta böyle geçti. Sonunda bir gün tam oyuna gireceğim, benle yaşıt temiz yüzlü bir çocuk geldi jetona davrandı. Sonra pardon dedi bıraktı oyunu bana, dedim buyur birlikte oynayalım. Başladık oynamaya ama daha ilk yaratıkta anladık birbirimizin gizemli rakibi olduğumuzu. Ekranda çıkan her yaratık için nasıl bir rekabet içindeyiz, nasıl kasıyoruz ilk vurmak için anlatamam. Oyun da aptal oldu yaratıklar da. Oyunu baştan sona üç kere bitirdik, nasıl zevkliydi anlatamam. Vedalaştık, bir daha da oynamadım o oyunu. - *TUĞBEK*



Diablo 2'nin bittiği an

Diablo 2'yi alışım Tuğbek'in o dönemlerde *Diablo* hastalığıyla ilgili yazdığı ve katıla katıla güldüğüm yazıları yüzünden olmuştu. Ve tahmin edersiniz ki, bitirene kadar başından kalkamamıştım. Bir gece, saatler gece yarısını geçtikten sonra *Diablo 2*'yi bitirdim ve bitirdiğim gibi de yattım. Ama keşke bitirip de kalkmasaydım, çünkü tarih 17 Ağustos 1999'du. O korkunç, kaotik mekânlarda Paladin'imle savaştıktan 1 saat sonrasında olanlar... sonsuz kat daha korkunçtu. - *HAKAN*

Homeworld'ü yaklaşık 3 ay boyunca ağzım açık oynadıktan sonra oyunu Software Renderer'de oynadığımı fark edip, 3D Renderer'a aldığımda şok geçirmiştim. - Hakan

Onu görseydim böyle yapacaktım.



Mafia'dan sevgilerle

SPOILER! AMAN DİKKAT

Oyunu deliler gibi oynuyorum ve bitmesin diye sürekli dua ediyorum. Türlü türlü pis işler yapıyor, onu bunu dövüyor, vuruyorum. Ama sonra bir gün geliyor, elim gitmiyor harcayamıyorum kadim dostumu. İşte o an içimden bir ses "ulan şimdi bittik" diyor ama o sese kulak vermiyorum. Neyse oyun bitiyor, "*peh peh peh*" nidaları içinde oyunun son videosunu izliyorum. Aradan 20 yıl geçmiş, bahçemi sulamaya çıkmışım; bir araba yanaşıyor evin önüne ve arabadan inen eleman şöyle diyor: "*Mr.Salieri'nin selamı var*" ve sonra BAM! Oha diyorum! Herif yardı ya beni ikiye. Oha yani... - *ERCE*

İlk F.E.A.R.'da böyle kanalizasyon gibi bir yerde merdiveni kullanıp aşağı ineceğim. Tam merdivene ayağı attım, kafayı bir kaldırdım, yukarıda Alma! Öyle bir tırstım ki hemen aşağı ineyim dedim. Oha o da, ne bu sefer de Fettel çıktı karşıma. Altıma ettim desem yeridir. – Erce

İletişim sorunu

Hem bizim, hem de Türkiye'deki internetin bayağı küçük olduğu zamanlardı. Bilgisayar çömezi ama delisi iki yakın arkadaş (Demo! Niye görüşemiyoruz biz ya?), annemin iş yerine gittik bir cumartesi günü. Hedefimiz iki bilgisayara Half-Life kurup hayatımızın ilk multiplayer deneyimini yaşamaktı. Bilgisayarlarla çeşitli problemler yaşayıp birkaç saatimizi kaybettikten sonra, ikimiz de oyunu başarıyla kurmuş, ayarları yapmış (daha WASD'nin yeni icat edildiği zamanlar...), elimizde levyelerle haritaya dalmıştık. Havada ölüm kokusu vardı. Birbirini görmeyen iki bilgisayarın karşısında, ikimiz de soğuk terler dökerek birbirimizi arıyorduk haritada. Onlarca dakika geçti. Haritada koşturan Gordon Freeman'larımızın ayak sesleri ve ufak kalplerimizin çarpıntısından başka çıt çıkmıyordu boş ofiste. İkimiz de sürekli birbirimizi kesiyor, yerimizi belli etmemeye çalışıyorduk. Onlarca dakika daha geçti. Artık sağa sola ateş ediyor, "kamyonun yanındayım lan, gelsene!" diye bağırıyorduk. Sonuç yoktu. Aynı kamyonun yanında, aynı noktada havaya ateş açtığımızda, acı gerçeği fark ettik: Aynı server'da değildik. Saat çok geç olmuştu, toplandık, çıktık. Soranlara "iyiydi" dedik, sustuk. Kalp atışlarımızın sesini sonraki sabaha kadar dinledik. Sonra oynadığım hiçbir multiplayer oyunda o gün yaşadığım heyecanı ve gerilimi yaşamadım. - *MEHMET*



Left 4 Dead'de zombi kıyağı

No Mercy haritası, hastanenin çatısı… Gerilim dozu oldukça yüksek, çünkü takım arkadaşlarım zombi güruhu tarafından acımasızca katledilip akşam yemeği haline getirilmiş. Hayatta kalan son insan olarak bütün gücümle piste yanaşmış olan helikoptere doğru koşuyorum. Her adımım bir öncekinden daha ağır geliyor adeta. Önüme çıkan zombilere elimdeki silahın dipçiğiyle vurarak yolumu açıyorum. Tam helikoptere varmak üzereyken bir öksürük sesi ve hemen ardından da boynuma dolanan yapışkan, ıslak dili fark ediyorum. Ölü takım arkadaşlarımın sesi kulaklarımda çınlıyor, cennetten bana sesleniyor olmalılar… Ekran kızıla boyanıyor, helikopterden gittikçe uzaklaşıyorum. Boğazıma dolanıp nefes almamı engelleyen dilden kurtulmaya çalışıyorum ama nafile. Daha kötü ne olabilir ki dediğim sırada, onu görüyorum. Aslında görmekten çok hissediyorum, o yaklaştıkça ekran daha çok sarsılıyor. Derken… Birden tam mideme yediğim dev bir yumrukla kendimi helikopterde buluyorum. Beni yakalayan bir Smoker'ın elindeki mutlak ölümümden bir Tank'ın yumruğuyla kurtulmuş olmanın şaşkınlığıyla gülmeye başlıyorum. Grubun tek canlı (ve Tank tarafından kurtarılmış) üyesi olarak hayatta kalmamla ekranda yazılar akmaya başlıyor. - *CAN*



World of Warcraft'ta uyuyup kalmışım

Gecenin körü, bir arkadaşımın ricasını kıramayıp Level 80 Feral Druid olarak onu heroic Shadow Labyrinth zindanına götürüyorum. İnanılmaz uykum var, Grandmaster Vorpil'e kadar bir şekilde uyanık kalmayı başarıyorum ama artık o noktada gözlerim kapanıyor. Buraya kadar çok da anormal bir şey olmasa da, birden gözlerimi açıp da parmaklarımın istemsiz şekilde klavyedeki tuşlara bastığını fark etmemle ekrana bakıyorum. Chat ekranında arkadaşımın "*ya yanlışlıkla tüm odayı üzerime çektim bossla birlikte, nasıl becerdin hepsini öldürmeyi?*" mesajıyla şaşırıyorum. Ancak benim şaşkınlığım, attığım mesaj üzerine arkadaşımın yaşadığına kıyasla ufak kalıyor; "*ya, ben uyuyakalmışım…*" - *CAN*

Diablo II'de Archangel Tyrael'ın Tal Rasha'nın mezarında Diablo'yla kapıştığı ara video unutulur mu? - Can



Gears of War 2'yi zirvede bıraktık

Ali de, ben de Xbox 360 sahibi iki editörüz. Bir akşam dergi grubunda yazışırken nasıl olduysa "go, go, go" moduna girdik. Xbox Live'da neye takılalım derken bunu sormanın gereksiz olduğu sonucuna vardık. Zaten o dakika içinde *Gears of War 2* diskleri konsollara sürülmüştü bile. Ali dedi ki "*abi Wingman atalım*", "*tamam*" dedim ve başladık bi' gazla oyuna...

Bakın abartmıyorum, Ali de, ben de tecrübeli GeoW oyuncularıyız, bizi eleğe çevirdiler o akşam. Canımızı çıkardılar Wingman'de. Ali'nin zaten ne dediği anlaşılmıyor, Xbox kulaklığının haşatı çıktı. Biz de başka mod açtık. İşte, ne olduğumuz asıl o zaman çıktı ortaya, Horde modunda… Çift haneli seviyelere geçeli çok olmuş, yanımızda da sunucularda bizden çok daha eski olduğu belli iki oyuncu daha var. Ama yağmur gibi yağan Locust'a karşı fazla dayanamıyorlar.

Silah kükremelerinden kendi sesimizi zor duyuyoruz. Locust her yerden yağıyor ve biz Ali'yle sadece iki kişi kalıyoruz. Ali bağırmaya başlıyor: "*Abi tepeye çık! Tepeye çık!*" İki Boomer devirip tepeye çıkıyorum, önümdeki Kantus'u kesip köprüye ulaşıyorum ve işte tepedeyiz. Fakat mermim bitiyor, elimdeki iki bombayı şuursuzca salladıktan sonra dımdızlak kalıyorum. O sırada şansım bir anda dönüyor ve cesetlerin arasından bir Gatling Gun buluyorum. Ali'nin elinde de Sniper tüfeği var. Kulaklıktan sadece "*LAAAAN!*" bağırışları, hoparlörlerden sadece mermi sesleri geliyor. Ve biz o gece diğer elemanların da kıçını kurtararak -tam 35 frag'le- tarih yazıyoruz. – *FARUK*

SPOILER! AMAN DİKKAT

MGS 1'in en ağlak sahnesi



"Ağlatan oyun anları" adında bir dosya konusu yapsak kesinlikle başı çekecek olan sahne, MGS1'deki Sniper Wolf'un ölüm sahnesidir. Wolf'la kıyasıya bir çatışma sonrası Wolf'u vuruyorum ve yanında diz çöküp onu dinliyorum. İçimi kemiriyor ölmeyi bekleyen Wolf'un hikâyesi. Kan kusarak anlattığı hayat gayesini öğreniyorum ve Otacon'un sahneye gelişiyle gözümde şişen yaşlar artık boşalıyor. *Lütfen… Beni serbest bırak* lafıyla da Wolf'un acılarına, bir kurşunla son veriyorum ve kurt ulumaları eşliğinde bir bebek gibi zırlıyorum TV karşısında.
- *VOLKAN*

Orta Dünya kapandığında oradaydım

Taşkışla'nın bilgisayar laboratuarında geçiyor günlerim. İnternet yeni gelmiş memlekete, daha doğru düzgün site yok ortamda. Tesadüfen *Two Tower* isminde bir MUD, yani sadece yazıdan oluşan bir Yüzüklerin Efendisi DVO'su buldum. Oyuna Telnet'le bağlanıyorsun falan. Girdim dolanıyorum, elde harita falan da yok, dolan dolan sonunda Rivendell'e geldim. Dolanıyorum boş boş, bir baktım bir odada Bilbo Baggins. Şeytan dürttü "*Attack Bilbo*" yazıverdim. Daha Level 1, Bilbo nasıl ağzımı burnumu kırdı anlatamam.

Sonra başladım adam gibi oynamaya. Bir gün oynarken mesaj çıktı "bu sunucu 30 saniye içinde kapatılacaktır". Daha n'oluyor demeden yazılar akmaya başladı: Sauron'un güçleri çıktılar Mordor'dan, Minas Tirith'e saldırıp Gondor'u yerle bir ettiler. Gandalf Pelenor'da düştü. Oradan Edoras'ı basıp yaktılar, Lorien'de Galadriel yüzük tayflarının elinde can verdi. Elrond, Rivendell'i savunurken öldü ve Saruon'un güçleri Shire'a akıp Hobbit soyunu kuruttu. Otuz saniye içinde çöküverdi Orta Dünya, bütün kahramanları can verdi ve en sonunda şu yazdı: "*Sunucuyla bağlantınız kesildi*". Resmen orada oturup hüngür hüngür ağlayacaktım. Böyle sunucu mu kapatılır ya? - *TUĞBEK*

Tuğbek'e müjdeler olsun, Two Towers MUD yeniden açılmış! Aion'u bırakıp gelsene, yerse :)



Daha yeni oldu bu. GTA 4 oynarken Niko'nun evinde oturmuş TV seyrediyordum. Yüzüncü kez yayınlanan Poker programına sinirlenip çektim piştolü, sıktım da sıktım televizyona!... Silah sesine polisler geldi, ağzımı yüzümü kırdılar. Durduk yere macera oldu. - Sinan

Hayatın "oyun" olmadığını anlamak

İki halamı da çok severim. Ama oyunlar söz konusu olduğunda kantarın topuzunu bayağı kaçırdığım zamanlar da olmuştu. Sene kaç hatırlamıyorum ama Diablo 1'den başımı kaldıramıyorum. Üniversite başlayacağı için gece gündüz onu oynuyorum ve bu arada Ankara'da oturan Aysel halam bize ziyarete geliyor. Kalacağı topu topu bir gece, ama ben Diablo'da 13. kata inmiş durumdayım ve aklım fikrim onda. Ne zaman bitecek, nasıl bitecek? Halam da içeriden sürekli beni çağırıyor, "*Sinan gel seni bir göreyim, bak yarın sabah dönüyorum…*" Sanırım zoraki akşam yemeğinde yüzünü görmüştüm halamın, onda da yemeği 5 dakikada bitirip gene bilgisayarın başına dönmüştüm. O gece bitirdim Diablo'yu, kendi kafama Soulstone'u çakarak. Rahatlamıştım.
Halam ertesi sabah Ankara'ya döndü trenle. Ben de okuluma. Birkaç ay sonra kanser olduğunu öğrendim halamın, moralim bozulmasın diye bana söylememişlerdi. Okulun final döneminde olduğu için onu görmeye gidemedim… Ve 2 hafta sonra rahmetli oldu. Çok sevdiğim Aysel halamı son kez görme fırsatını, hayır, Diablo yüzünden değil, kendi zayıflığım yüzünden 5 dakikadan kısa tutmayı tercih etmiştim. O günden sonra her türlü kötü alışkanlığımla savaşmaya başladım. Oyun bağımlılığı dahil. - *SİNAN*



Babamın sabahın 5'indeki öfkesi aşağı yukarı bunun gibi bir etkiye sahipti.



Babamın Dune gazabı

Sanırım lise 1 ya da ortaokul sondayız. Günlerden pazar, en iyi iki arkadaşımla evde kapanmışız. Elimizde de başka bir arkadaşımızdan çarptığımız Amiga var. Fena halde *Dune* oynuyoruz. Kendimizi o kadar kaptırmışız ki tıpkı kurmay subaylar gibi harita üzerinde saldırı planları çiziyoruz, sonra da en iyisini seçip o bölümde uyguluyoruz. Üstüne de oturup değerlendirme yapıyoruz. İki gündür evde kalıp yemek içmekten ve oyun oynamaktan başka yaptığımız bir şey yok. Çünkü Amiga'yı geri vermemiz gerek ve bu arada ne kadar oynasak yanımıza kâr kalacak. Babamlar Ayvalık'ta yazlıkta ve pazartesi öğleden sonra dönecekler. Biz de arkadaşlarla saat 11-12 gibi oyunu bırakıp evi toparlamayı düşünüyoruz (evin halini tahmin ediyorsunuzdur).

Sabah saat 5 olmuş, biz uykusuzluktan gebermek üzere olmamıza karşın oynamaya devam ediyoruz. Etrafta oyunun sesinden başka çıt sesi yok. Birden evin kapısında bir anahtar sesi duyuluyor ve kapı açılıyor. "*Ne oluyor hırsız mı geldi?*" derken, bir de bakıyorum ki babam tam karşımızda duruyor! Annemler erken dönmüş! Babam halimizi görüyor ve bir anda kükrüyor "*Beeeeenn o bilgisayarı camdan aşağıya atarımmmm, o aptal makinesinin karşısında bu saate kadar oturulur muuuuu, manyak mısınız sizzz?*" diye bağırmaya başlıyor. Arkadaşlarım her zamanki sevimli Dinçer amcalarının bu halini görünce nereye kaçacaklarını şaşırıyorlar (babam asker emeklisi de), ben basılmanın şoku ve korkusuyla ne diyeceğimi bilemiyorum. Hebe hübe diye geveliyorum. Arkadaşlarım apar topar sabahın o saatinde evden tüyerken ben de onlarla beraber kaçmak istememe karşın evde kalıyorum. Amiga'yı da arkadaşlar götürüyor. Böylelikle babamla uzun yıllar sürecek olan bilgisayar savaşımızın bir cephesinden yenilgiyle ayrılıyorum. - *BURAK*

Heroes 2'nin sonunda Black Dragon ağırlıklı ordum binlerce tırpanlı işçiye kurban gittiğinde çenem yere düşmüştü. – Göker



Unutamadığım Planescape Torment anı

Birçok oyun bende derin izler bıraktı. Duygulandığım, etkilendiğim çok olay oldu. Ama hiçbiri *Planescape: Torment*'in yarattığı etkinin yanına bile yaklaşamadı. Oyunun sonunda Fortress of Regrets'te son kez karşılaştığım Deionarra'nın ruhuna üzgün olduğumu söylediğimde, o yankılı ve hüzünlü sesiyle söylediği şey adeta ruhuma kazındı. Başka hiçbir oyunun, kitabın, filmin başaramadığı kadar etki yaratıp da gözümden yaşlar boşalmasına neden olan o iki cümle aslında çok basitti: "*I forgive you for what you've done. I shall wait you in Death's Halls, my love.*" - CAN

WoW'da biri beni öldürsün!



Canım Shaman'ımı o kadar kasıp tam 70 yaptım, guild dağıldı iyi mi? Allah'tan Horde'a geçtim de rahat ettim.

Stranglethorn Valley'de, Grom'Gol üssünün kuzey batısında, sahilde görev yapıyorum. O zamanki loncam Ally tarafındaydı ve ben de bir Shaman hastası olarak Hunter'ımın yanına destek amaçlı bir Alchemist Shaman kasıyorum. Neyse efendim işte orada görev yaparken bir Druid karşıdan geliyordu. Ben level 34 falanım, Druid de sanırım 32-33 civarında. Genelde alt karakter kasanlar zaman kaybetmemek için PvP'yle uğraşmayıp karşılaştıklarında birbirini es geçer. Fakat bu Druid bana daldı, ben de (hiç alçak gönüllük etmeyeyim) Shaman'ı iyi oynarım, bunu kestim. Sonra da göreve aynı bölgede devam ettim. Bir yanda da etrafımı kolluyorum. Bir yaratıkla uğraşırken Druid bir daha gelip daldı. Hem yaratığı hem de onu kestim. Görevi hemen bitirip oradan uzaklaşmak gerektiğini anladım çünkü bu Druid'in hırs yapacağı belli olmuştu. Bu yüzden üstüme iki yaratık birden aldım. Tabii ki Druid gene geldi ve bana daldı. Artık öleceğim belli, bari dedim ki şu yaratıkların ikisini de keseyim, görevi bitireyim, sonra gelip dirilirim. Tam ölmek üzereyken ikinci yaratığı da kestim ve LEVEL ATLADIM. Yani tüm sağlığım doldu ve üstelik onun bir seviye daha üstüne çıktım. Eh haliyle dönüp onu bir daha kestim ve Druid bir daha gelmedi. Sanırım hırstan klavyesini yiyordu. - *BURAK*

Bizim gençliğimizde "Yattaaa" yoktu



İlk internet kafe maceralarımda *Red Alert*'ın yeri büyüktür (evet, alört değil). İlk Red Alert'ın en sevdiğim paketi Aftermath'te "müthiş" planımı gerçekleştirdiğimde çıkardığım ses miktarı da öyle. Müttefikler tarafından ezilirken Chinock helikoptere ele geçirdiğim binadan çıkardığım Tanya'ları dolduruşum, üstüne Iron Curtain basıp düşman merkezine indirişim ve her bir Tanya'yı rakip binalarına sokuşum. Bırakın dört katlı internet kafeyi, yandaki Lozan Pastanesi'nden duyulmuştur zafer haykırışım. - *GÖKER*

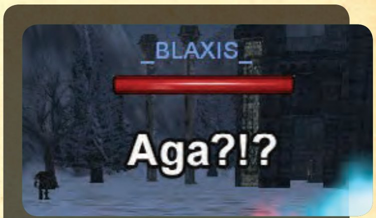
Bad Mojo oynadığım sürece bir hamamböceği olarak, anteni olmayan tüm canlılardan nasıl nefret ettiğimi hayretle hatırlıyorum hâlâ. - Serpil

SPOILER! AMAN DİKKAT

Metal Gear Solid 4 mü, 1 mi?

Metal Gear Solid 4'ü ilk oynayışım. Birden, MGS 1'in en başındaki bölümü flashback olarak görmeye başlıyorum. "*Aa ne güzel*" derken kontrol bir anda bana geçiyor. Çok şaşırıyorum. "*Herhalde Extras'ta MGS1 vardı da ben ona yanlışlıkla girdim*" diyerek kurcalamadan PS3'e bir restart atıyorum. Tekrar aynı yere gelip de aynı şey olunca, bunun oyunun bir parçası, Kojima'nın bir şakası olduğunu öğreniyor ve bu saflığımla yanımdaki arkadaşlara rezil oluyorum bir güzel. - VOLKAN





Sinan aga, dergiyi kaça satarsın?

Artık öğrenmeyen kaldı mı bilmiyorum; bundan altı yedi yıl önce ciddi ciddi *Knight Online* oynuyordum ben. Bırakalı bayağı bir oldu ama bolca zamanımı tükettiği için hâlâ içimde bir yerlerde artık oynamıyor olmanın eksikliğini hissederim. Çünkü çektiğim onca sıkıntıya rağmen çok güzel anılarım da oldu, pişman değilim yani.

Aslında anlatılacak çok şey var. Buffer olabileceğini iddia eden mage'ler, elimdeki +6 silahı verirsem +9 yapıp geri vereceğini söyleyenler, evden/okuldan kaçıp internet kafeye gittiği için diken üzerinde oyun oynayanlar, kız olduğuma inanıp tavır değiştirenler, türlü türlü entrikalar ve daha pek çok şey gördüm yıllar boyunca. Ama 2005 yılının sonlarına doğru oyun içerisinde karşılaştığım bir isim dumurlardan dumur beğenmek üzere en yakın süper markete yönelmeme sebep olmuştu: *_BLAXIS_*! Sinan aga KO oynamıyordu elbette, olay bir isim benzerliğinden (ya da doğrudan isim araklamasından) ibaretti. Ama o da ne? Bir kaç ay sonra *BLaXiS*, daha da sonrasında *blaXis_tr* isminde iki oyuncu daha gördüm! Geç de olsa anladım ki yıllar boyunca bağrıma bastığım bu ismi kullanan daha pek çok kişi varmış. En sonunda Google'a *blaxis* yazmak geldi aklıma, o gün bu gündür böyleyim.
- *EREN*



Diablo 2 betasını oynarken tüm puanları tek bir yetenek ağacına yatırmıştım. 2 tane daha yetenek ağacı olduğunu günler sonra fark ettiğimde dumur olmuştum. – Göker

Helikopterle 5, tabanvayla 300 dakika

Operation Flashpoint oynuyorum. Rus askerleri tarafından yakalandım ve onların üssünde bir çadıra konuldum. İki tanesini takip etmemi istediler. Ettim. Bir cipe girip arkaya oturdum. Araç üsten 1-1.5 dakika uzaklaştıktan sonra cipi durdurdular, "*in*" dediler indim. "*Yok artık olamaz...*" derken, oracıkta infaz edildim.

"Gardiyanlarımı takip etmemem gerekiyor" diye zekice düşündüm ama ne yapabilirdim ki, elimde bir bıçak bile yoktu. Ben de çeşitli şekillerde kaçmaya çalıştım. Cipten indiğim anda koşmaya çalışırsam vuruluyordum. Giden cipten atlayıp bacağımı kırıyor, sürünerek kaçmaya çalışırken yine vuruluyordum.

Bu bölümde kaç kez vurulduğumu Allah bilir.
Olayı daha en baştan çözmeye karar verdim. Tekrar tekrar o üsten çıkartılışım sırasında, üssün güneyinde bir helikopter görmüştüm. Hiç ihtimal vermiyordum ama denemekten zarar gelmezdi değil mi? Planımı yaptım. Çadıra konulduğum anda, girdiğim kapıdan koşarak geri çıktım. Çadırların arasından helikoptere doğru koştum, "*araca binme*" tuşuna bastım ve... "*Araca binemezsiniz*" gibi bir mesaj veya duvara tıklamış gibi bir tepki beklerken kendimi Rus canavarının içinde buluverdim. Kontroller hayata geldi ama aynı anda Rus üssündeki herkes de bana sıkmaya başladı. Motor çalıştıkça yükselmeye başladım. Yükseldim, yükseldim ve...

Vuruldum! Bu kadar çabuk helikopter desteği çağırmış olmalarına inanamıyordum! Bir haritam olmadığı için yerimi bilmiyordum. Neyse ki helikopterin pusulası sayesinde güneyi tutturmuştum ve oraya doğru uçtum... Ve tekrar vuruldum! Peşimdeki helikopterler ikiye çıkmıştı ve bir tane daha füzeye dayanır mıydı bu alet bilmiyordum. İlerdeki ormanın ortasındaki açıklığı gözüme kestirdim ve "aşırı" acil bir iniş yapmamla koşmaya başlamam bir oldu. İyi de oldu, çünkü peşim sıra benim helikopter havaya uçtu!

Kendimi sık ağaçların arasına nasıl attım ben de bilmiyorum ama peşimdeki helikopterler uzun süre pes etmeden tepemde daireler çizdiler. Uzun süre, ama yapay zekâ benim kadar sabırlı değildi.

Helikopterdeyken güneyin neresi olduğunu biliyordum ama şimdi yönümü şimdi yine şaşırmıştım. Gece olmasını bekledim çünkü brifing ekranında "yönünü yıldızlara bakarak bul"dan başka bir şey yazmıyordu. Zaman geçmesi gerekiyordu. Gittim bir kahve yaptım, kitap okudum. Yıldızların çıkmasını bekledim.

Tabii gece olunca gökyüzünde kocaman bir okun "ABD üssü bu taraftan!" yazmasını mı beklemiştim bilmiyorum, ama binlerce yıldız bana hiçbir şey ifade etmemişti. Abartısız 4 saattir oynadığım bu bölüm artık hırs yapmıştı bende ve standartların dışında bir çözüm bulmalıydım! Google'dan "*kuzey yıldızı*", "*büyük ayı*", "*küçük eşek*" gibi ne kadar bildiğim yıldız kümesi varsa arattım. Bulduğum resimlerin yazıcıdan çıktısını aldım. Oyunda fareyi gökyüzüne çevirip bu resimlerle oyundaki gökyüzünü uzun süre karşılaştırdım.

Ama sonunda güneyi buldum. ABD üssünün güneyde olduğunu göz kararı hatırlıyordum. Yürümek o kadar uzun sürdü ki, bir süre sonra "W" tuşunun üstüne bir ağırlık koyup yorulan parmaklarımı dinlendirdim. O şekilde bir 15-20 dakika daha yürüdüm. Gün doğarken ABD üssüne ulaştığımda yaşadığım sevinci tahmin bile edemezsiniz!

Bunca yıl sonra düşünüyorum da herhalde Op. Flashpoint'i tasarlayanlar benim tamamen başka bir şekilde, bir araçla veya helikopterle üsse ulaşmamı planlamışlardı. Ancak ben, tamamen oyunun script'inin dışına çıktığım halde, üsse dönmeyi başarmıştım. İşte bu yüzden Op.Flashpoint'i seviyordum.

Ha bu arada küçük bir not olarak, oyun görev sırasında sadece bir kez kaydetmeye izin veriyordu ve ben bu hakkımı Rus üssündeki çadıra girerken harcamıştım. Yani o ormanda kurt saldırsa, 1 saatlik emeğim boşa gidecekti.

Günümüzün *"bir kenara gizlenerek sağlığınızı düzeltebilirsiniz"* oyunlarına da selam olsun benden :)
- *SİNAN*



Bir de şu Skorsky'den Skorsky'ye atlamak olmasa!

Battlefield 2 yeni çıkıp beni benden almış, paso Spec-Op olup tank avlıyorum C4'le. Elemanın birinin tankını 3-4 kere patlattım ya, hep de aynı base'i savunuyorum, eleman gitti helikopter aldı geldi sonunda. Deli gibi kovalıyor beni base'in içinde. Duvardan duvara, ağaçtan ağaca kaçıyorum ama o da Allah ne verdiyse yağdırıyor. Sonunda bir ara izimi kaybettirdim, arkaya dolanıp duvara, oradan da gözetleme kulesine zıplayıp var gücümle helikoptere doğru atıldım. Yanından düşerken de çap çap yapıştırıverdim C4'leri üstüne. Sonra çıktım bir duvarın üzerine, helikopter ağır ağır döndü bana doğru. Pilot *"yakaladım işte seni!"*diye pis pis sırıtıyordu eminim ama ben karşısında elimde detonatörle dimdik duruyordum. Canlandırın gözünüzde o sahneyi işte. - *TUĞBEK*

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON FIRSAT!



KASIM 2007



ARALIK 2007



OCAK 2008



ŞUBAT 2008



MART 2008



NİSAN 2008



MAYIS 2008



HAZİRAN 2008



TEMMUZ 2008



AĞUSTOS 2008



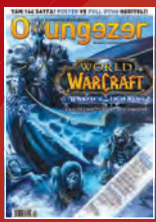
EYLÜL 2008



EKİM 2008



KASIM 2008



ARALIK 2008



OCAK 2009



ŞUBAT 2009



MART 2009



NİSAN 2009



MAYIS 2009
MAFIA 2
> **HEDİYE:** Splinter Cell 5 ve Mafia 2 posterleri
> **İNCELEME:** Godfather 2, Demigod, Battleforge, Wanted, Braid (PC), Guitar Hero Metallica, Bionic Commando, Tenchu 4
> **DOSYA:** Gelecek en iyi DVD'lar
> **DONANIM:** İdeal monitörü seçmek için ipuçları ve testler



HAZİRAN 2009
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
> **HEDİYE:** Wolverine & Modern Warfare 2 posterleri
> **İNCELEME:** The Sims 3, Still Life 2, Riddick: Assault on Dark Athena, Zeno Clash, Helldorado
> **DOSYA:** Ah şu fanatikler
> **DONANIM:** Bir network hikayesi: Yerel bir ağ nasıl kurulur?



TEMMUZ 2009
LEFT 4 DEAD 2
> **HEDİYE:** Karahan Online & E3 Özel DVD'siyle 2 DVD'li
> **İNCELEME:** Infamous, Prototype, Ghostbusters, Street Fighter (PC), Overlord 2, Aion beta
> **DOSYA:** Oyunlar ve Savaş, E3 2009 izlenimleri
> **REHBER:** Prototype



AĞUSTOS 2009
MONKEY ISLAND
> **İLK BAKIŞ:** Alan Wake, Star Wars The Old Republic
> **İNCELEME:** Call of Juarez: Bound in Blood, Anno 1404, Fight Night Round 4, Spore: Galactic Adventures, Trine
> **DOSYA:** Üç PES Fanatiği FIFA'yı nasıl yeniden kral yaptılar, Konsol Savaşları 2009
> **REHBER:** Monkey Island



EYLÜL 2009
BATMAN ARKHAM ASYLUM
> **İLK BAKIŞ:** Tekken 6, PES 2010, Command & Conquer 4
> **İNCELEME:** Batman Arkham Asylum, Wolfenstein, Arma 2, Battlefield 1943, Wii Motion Plus, Resident Evil 5 (PC)
> **DOSYA:** Gamescom 2009, Kolleksiyonculuk Özel Dosyası
> **REHBER:** Dawn of War 2 (Online)

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ:

ADRESİNİZ:

ADRESİNİZ:

TELEFONUNUZ:

E-POSTANIZ:

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR:

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme

PITSTOP YAPMAK YARAMIŞ

NEED FOR SPEED SHIFT



bu ayın gezilesi oyunları

BİZ HARF HATASINA KURBAN GİTMESİNİ BEKLERKEN, ÇOK YANILDIK

-GÖKTUĞ YÜKSEL

Ailenizin hıza ihtiyaç duyan, *"hız yoksa ben de yokum hacı"* diyen yazarı Gök olarak yeni bir yılda, bir başka *Need For Speed* incelemesi ile karşınızdayım arkadaşlar. Seri oyunları geleneği bozulmadı ve bu sene de yeni bir NFS oyunu ile karşılaştık. Ancak bu sefer yazıma *"ya hoca NFS Underground ne güzeldi"* veya *"ben NFS 3'e gençliğimi verdim evlat"* gibi cümlelerle başlamayacağım. Artık hepimize gına geldi NFS tarihini incelemekten, 15 senedir piyasada olan bu seriyi hepiniz zaten çok iyi biliyorsunuz. Eğer bilgisayarı veya konsolu olup, son 10 senedir oyun dünyasında dolanan biriyseniz ve NFS serisi hakkında hiçbir şey bilmiyorsanız mağaranızın adresini bana yollayın, bayram ziyaretine geleyim. Gelirken de hediye olarak bir adet NFS oyunu getireyim...

Ne yazık ki NFS serisi New York borsası gibi inişli çıkışlı bir gidişat izlemekte. Özellikle son iki oyun pek bir şeye benzememişti ve takipçilerini sonbaharda dalından kopmuş bir yaprak gibi sağa sola savurmuştu. EA firmasını özellikle *Undercover*'daki başarılarından dolayı tebrik etmek lazım. Adamlar güneş sistemini değiştirip, sistemimize birkaç güneş daha eklemiş ve sağdan soldan her taraftan saldıran güneş yansıması efekti ile bizi şaşkına çevirmişlerdi. Adamlarda para bol tabii güneş de alırlar, Jüpiter de... Hatta super nova olayına falan girerler bakarsınız...
Ancak ve ancak müjdemi isterim ki (çok pis bir laftır bu müjdemi isterim lafı) önce *Pro Street*, sonra da *Undercover* ile inişe geçen NFS serisi en sonunda tırmanışa geçti. Bu tırmanışın ilk adımını da Shift ile, yani şu anda incelemekte olduğum oyunla atmakta.

Benim bildiğim klasik NFS oyunu, arcade havasında, çok fazla abartılı olmayan sokak araçlarıyla polisli molisli, güzel soundtrack'li, hız olayını ne abartan ne de yumuşatan şekilde, tam tadında hissettiren bir oyundur. Pro Street'le simülasyon olayına dalmaya çalışılmış ancak ve ancak havuz görevlisinin doldurmamış olmasından dolayı çatırt diye havuzun dibine çakılmıştı. Bu sefer EA firması oyunun sadece dağıtımını üstlendi ve yapımcılığını PC'deki GTR serilerini yapan firma olan Slightly Mad Studios isimli firmaya verdi. İyi de etti, çünkü adamlar çok güzel bir iş çıkarmışlar. Her ne kadar oyun bir *Forza* veya *Gran Turismo* olamasa da yine de simülasyon havasını yaşatmayı iyi beceriyor.

KARİYERİNE ÖZEN GÖSTEREN ANNELER İÇİN

Oyuna başlar başlamaz güzel bir açılış filmi izliyor ve gazlanıyoruz. Kızılcahamam maden suyumuzu içtikten sonra gazımızı alıyor ve ana menü ile karşılaşıyoruz. Elbette ki çoğumuzun en önem verdiği şey kariyer modu olacak, ben de ondan bahsetmek istiyorum. Çoğu NFS oyununda olduğu gibi bu oyunda da kariyere süper bir arabayla başlıyoruz. BMW firması EA'a iyi para veriyor olsa gerek çoğu zaman NFS oyunlarında ilk kullandığımız araç BMW M3 oluyor. Bu oyunda da öyle. Ancak adamlar bu ilk yarışı sürüş seviyemizi ölçmek ve oyunun ayarlarını ona göre yapmak için hazırlamışlar. Çok mantıklı olmuş. M3 ile kısa bir tur attıktan sonra bilgisayar bizim nasıl bir şoför olduğumuzu anlıyor ve önerdiği ayarları karşımıza çıkartıyor. Mesela ben profesyonelmişşim ancak expert değilmişim... Vay kelleler vay!

Neyse, önemli olan oyundan zevk almak olduğu için bence bu süper bir geçiş bölümü olmuş. Herkes kendi zorluğunu ayarlasın. Buradan ABS, yol tutuşu ve diğer bir takım zorluk ayarlarını da yaptıktan sonra esas kariyerimize başlıyoruz. Ha bu arada unutmadan söyleyeyim: Size beleşe verilen o araba ile daha doğrusu beleş bir şekilde kullanmanıza izin verilen o araba ile zorluk için yaptığınız boş parkur yarışından sonraki ilk yarışta birinci olmaya bakın. Çünkü ilk yarıştan sonra podyumdaki sıranıza göre kariyerinize başlamak için para veriliyor ve de ilk yarış sonrası birinci olursanız 40.000 doları cebe atarak kariyerinize daha güzel bir arabayla başlayabiliyorsunuz.

AT VE EŞEK

Demin bahsettiğim yarıştan sonra M3'ün anahtarını ağlayarak bırakıyor ve kazandığımız para ile kendimize M3'den çok daha uyduruk bir araç alarak kariyerimize başlıyoruz. Buna güzel Türkçemizde "attan inip eşşeğe binmek" diyoruz. Güzel atalarımız ne de güzel, taa o zamandan bu olayları görmüşler. Bir de "ne eşşekler gördüm üzerinde semer yok, ne semerler gördüm altlarında eşşek yok" diyebir atasözü var, ondan da sonra bahsederiz.
Oyunumuz "Tier" denilen sınıflara ayrılmış. Toplam dört sınıf var ve bunlar içinde de sınıf sınıf araba var, her sınıfın arabalarıyla o sınıftaki yarışlara katılabiliyoruz, yeteri kadar yıldız kazandıktan sonra da yeni araç kategorileri açıp kariyerimize yükselerek devam ediyoruz. Birazdan yıldız olayından bahsedeceğm, ancak eşşek paragrafını bitirmeden eşşeklerle ilgili bir atasözü daha söylersem su kaçıracağımdan dolayı bunu söylemiyorum.

YILDIZLAR DA KAYAR (VALLAHA BAK)

Hepimiz okula giden veya gitmiş insanlarız ve eminim bir sınav öncesi *"hocaaaaam, istediğimiz sorudan başlayabilir miyiz?"* geyiği çevirmişizdir. Düşünsenize ne kadar berbat olurdu birinci soruyu bitirmeden ikinci soruya başlayamamak... İşte eski yarış oyunları böyleydi. Eskiden buralar dutluktu arkadaşlar, buralara kurt inerdi, bir sonraki yarış serisini unlock etmek için anamız ağlardı. Ama son bir kaç yıldır daha mantıklı bir sistem var.




FULL
RACE



>> DIRT ve Grid serilerinde de olan bu puan (yıldız) uygulaması çok başarılı. Örneğin ikinci Tier'a geçmek için illa ki birinci Tier'daki her yarışı bitirmeniz gerekmiyor. Veya üçüncü Tier'a geçmek için ikinci Tier'da illa ki Drift yarışlarında ecel terleri dökmenize gerek kalmıyor. İstediğimiz zaman Tier 1'e geri dönüş yapıp, orada bitirmediğiniz veya full yıldız serisi çekmediğiniz yarışlara geri dönebiliyorsunuz. Gerçi Tier 4'e gelip dehşet arabaları sürdükten sonra Tier 1'e geri dönüp tekrar o vasat arabaları sürmek yine bir attan inip eşşeğe binme olayı oluyor ama olsun. Ben bir keresinde aynı gün içinde 3 defa attan inip eşşeğe binmiş ve şikayet etmiştim, buna karşılık eşşekten anırma gelmişti *“ulan hem benim üzerime biniyorsun hem de şikayet ediyorsun, asıl eşşek sensin”* diye. O gün bugündür eşşeğe de binerim ata da. Zaten birazdan bahsedeceğim üzere, oyundaki canavar arabaları yolda tutmak çok zor, o yüzden düşük Tier'lara dönüp sakin sakin yarışmak zevkli olabiliyor.

Eşşekleri bir kenara bırakıp yıldızlara geri dönelim. Bu yıldızların üç tanesini podyumdaki sıranıza göre alıyorsunuz. Birinci olursanız üç, ikinci olursanız iki ve üçüncü olursanız da tek yıldız alıyorsunuz. Podyuma giremezseniz yıldız mıldız yok, dağılın hadi! Eheuuehe. Dördüncü veya daha düşük bir sırada yarışı bitirirseniz de kendinizi *“önemli olan yarışmaktı ya”* diye avutabilirsiniz. Ama avunarak üst sınıf yarışlar açılmadığından oyuna dört elle sarılmanızı öneririm. Podyum sıralaması bir yana, her yarışta bir de bonus yıldız veriliyor. Bunlar da genelde o yarış içinde kazandığınız “Driver Points”lere ve de size verilen özel görevlere göre dağıtılıyor. Driver Points olayından birazdan bahsedeceğim, ama görevlere birkaç örnek vermek istiyorum. Örneğin *“4 kere rakibinize spin attırın”, “4 saniye boyunca drift yapın”, “bir tur boyunca lider kalın”* gibi görevler var. Bunların çoğu zevkli şeyler ama bazen hem bu bonusları toplamak, hem de podyum yıldızlarını toplamak bir yarış içinde olmuyor. Mesela diyelim ben yarışa başladım, üç virajdan sonra birinciliğe yerleştim ve birinci olup üç yıldız almak için yarışın sonuna kadar da var gücümle birinciliğimi korudum... E peki ben nasıl 4 kişiyi spin attıracağım? Arabanın arkasına yağ dökmek gibi bir olay da yok zaten, e nasıl olacak bu iş Kamil?

UPGRADE OLANAKLARI

Sokak yarışlarından kopup pistlere dönmüş olsa da bilimum upgrade seçeneklerimiz elimizden alınmamış. Siz yarışlarda başarılı oldukça çeşitli performans ve görünüş upgrade'leri açılıyor. Tabii ki önceki NFS'lerdeki gibi çılgın sayıda değiller, ama olan upgrade'ler de gerçekten işe yarıyorlar. Yaptığınız her değişikliği sürüş esnasında hissediyorsunuz. Aman dikkat, param var diye herşeyi almayın, o canavarı yolda hayatta tutamazsınız yoksa!




Gençliğimizi yiyen Amiga 500'ün Lotus'u şu grafikleri görse herhalde takma dişlerini düşürürdü.

İşte bu yüzden de bazen bazı yarışları bitirsek bile geri dönüp tekrar yarışıyor ve bu ekstra yıldızları toplamaya çalışıyoruz. Bence oyunun oynanabilirlik süresini arttıran güzel bir eklenti olmuş bonus yıldızlar, tebrik ederim yapımcı delileri.

Oyunda bir de "Mastering The Corners" denen bir olay var ve bunlarla da bir sürü puan kazanıyoruz. Ancak becermek o kadar da kolay olmuyor. Parkurdaki virajlar numaralandırılmış ve bu virajlardan eğer optimum hızda, posizyonda ve açıda geçersek, yani tamamen geçilmesi gerektiği gibi geçersek o kavşakta ustalaşmış oluyoruz ve ekstra puan kazanıyoruz. Bu kavşak ustalaşmaları için Japon arabalarını tavsiye ediyorum. Ustalaştıktan sonra arabanızın arkasına göğsünüzü gere gere "Gözlerinin Hastasıyım, Kavşakların Ustasıyım" diye yazdırabilirsiniz.

DRIVER POINTS

NFS Shift "*her daldan çalarım hocam*" türünden bir oyun olmuş arkadaşlar. Yani şimdiye kadar başka oyunlarda olan en güzel şeyleri almışlar, bu oyuna koymuşlar. GRID, Turismo gibi yarış oyunlarında görmediğimiz bir şey de yok oyunda. Bir özellik hariç... Driver Points olayı! Oyunda agresif veya duyarlı, hassas sürüşe bağlı olarak kazandığımız puanlar var. Bunların detayları için "Nasıl bir şoförsünüz?" kutucuğuna bakabilirsiniz. Her ne kadar sürüşünüzü buna göre ayarlamayacak olsanız da, yine de hoş bir eklenti olmuş. Ben kendimi agresif bir sürücü sanırdım ama daha ziyade duyarlı bir sürücü olduğum kazandığım "Precision" puanlarından belli oluyor. Gerek agresiflik, gerekse hassasiyetten kazandığınız puanlarla da Skill Level'ınızı artırıyorsunuz. 50. Level'a kadar yolunuz var, hadi kolay gelsin diyorum. Yalnız bu puanlardan aklıma yatmayan bir şey oldu: Online oynarken, diğer sürücülere spin attırınca da oyun size puan veriyor. Yani dolayısıyla bir bakıma oyun sizi usta bir sürücü olmaya yönelttiği kadar, başkalarına hıyarlık yapmaya da yöneltiyor. Simülasyon ağırlıklı bir oyunda buna puan verilmesi saçma olmuş bence.

YARIŞ MODLARI

Şimdi de oyundaki yarış modlarına bakalım arkadaşlar. Eğer GRID'i oynadıysanız, NFS Shift'in yarış modlarının da GRID'e oldukça benzediğini göreceksiniz. Özellikle Avrupa, Japon ve de Amerikan arabalarına özel turnuvalar falan aynı GRID'dekiler gibi. Bunların dışında değişik araçların aynı yarışta buluştuğu parkur yarışları oyunda mevcut. Hatta dünyanın en ünlü parkurları oyunda da var ve bence çok güzel modellenmiş. Gayet de gerçekçi olmuş.
Araca özel yarışlarda, kendi araçlarınızı değil, o yarış için özel olarak seçilmiş araçları kullanıyorsunuz. Yani herkeste aynı araba var ve araba



MİNİ KAPIŞMA
GRID vs NFS Shift

Grafikler

GRID: Türünün en güzel örneği, Gran Turismo gerçekçiliğine sahip olmasa da gerek kokpit kamerası, gerek diğer kameralardan oyunu oynamak çok hoş, gözlere şenlik. Gece yarışları da cabası. Hasar modellemesi ise eşi benzeri olmayan güzellikte.
NFS Shift: Piyasadaki çoğu yarış oyunundan daha iyi, yol yansımaları, kokpit görünüşü, bulanıklaşma efektleri çok güzel. Hasar modellemesi o kadar iyi değil fakat özellikle kokpit kamerası GRID'dekinden daha iyi. Ancak genel olarak bakıldığında Shift, GRID'in gölgesinde kalıyor.
Kazanan: GRID

Kariyer

GRID: Genç bir yarış pilotu olarak oyuna başlamamız, kendi yarış takımımızı kurmamız, sponsorlar almamız, onlara göre para kazanmamız, zorluk seviyesine göre daha çok veya daha az puan kazanmamız. Detaylı, mantıklı, süper.
NFS Shift: Yine çömez bir pilot olarak oyuna başlamamımz, sürüş şeklimize göre agresif veya duyarlı sürücü puanları kazanmamız, yıldız sistemi, bonus yarış olayları ve benzeri aktiviteler. Ancak ne yazık ki GRID'deki kadar gerçekçi değil.
Kazanan: GRID

Sürüş

GRID: Üç ana araç klasmanı. Her birinin kendine has sürüş mekanikleri olması. Hasar olayının en üst seviyede olması.
NFS Shift: Benzer şekilde üç ana araç klasmanı, simülasyon özelliğinin biraz daha ağır basması, ancak aynı zamanda arcadevari dönüşle ve driftler yapabilmemiz. Hem arcade hem simülasyon havası ancak ikisinden biri ön plana çıkmıyor.
Kazanan: Berabere

performansı değil, sürüş kabiliyetiniz konuşuyor. Bu da hoş bir olay, zira pahalı arabaları, satın almadan kullanma fırsatını buluyorsunuz.
Lakin yarış oyununda en sevmediğim yarış türü olan "Drift" yarışları burada da var. Çok zor olmuş. Elinizi kolunuzu o kadar hassas ayarlamanız gerekiyor ki anlatamam. Bazı drift yarışlarında bütün yıldızları toplarken az kalsın sinir krizleri geçiriyordum. Elbette ki zorluk seviyesini azaltıp tekrar deneyebilirsiniz ancak bunu ben denemedim, profesyonelliğe halel kondurmadım.

Ford GT'yi aldım ve ilk oynayışımda 2-0'lık bir skorla rakibi geçtim. Bu da oyunda her arabanın kendi sürüş fiziğinin olduğunun güzel bir ispatı oldu. Sadece bizim için değil, rakip için de geçerli bu olay. Yani bilgisayar Dodge Viper sürerek Ford GT de yaptığı dönüşleri yapamıyor.

Bu modda çok zorlanıyorsanız size tavsiyem rakibinizi dibinden takip edip, virajda yavaşlayınca "gümbürlong" diye arkadan herifçioğluna geçirmeniz ve de takla veya spin atmasını sağlamanız. Sonrasında da



Duman beyaz çıktı mı bilin ki yanlış yoldasınız!

Oyunda zor olan bir diğer yarış modu ise Car Battle olmuş. Mesela ezeldan beri süren bir "*Camaro mu Mustang mi?*" çekişmesi, "?" çekişmesi vardır. Benzer şekildeki bütün çekişmeleri adamlar oyuna aktarmış. Bu modda, ilk olarak biz yarışa önde başlıyoruz, parkuru birinci bitirirsek veya rakiple aramızdaki farkı 5 saniyeye çıkartırsak ilk roundu kazanıyoruz. Sonraki rounda rakip önde başlıyor ve aynı kurallar geçerli. İki round alan kazanıyor. 1-1 olursa, son roundda rakibinizle yanyana başlıyorsunuz ve kazanan birinci oluyor.

Bu modda araç seçimini dikkatli yapmak lazım. Zira Ford GT vs Dodge Viper çekişmesinde favorim olan Viper'ı seçip oyunu yaklaşık 20 defa falan oynadım ancak rakibi alt edemedim. Sinir oldum, adam hata yapmıyor, düz yol haricinde adama yetişmenin imkânı yok. Ama sonra

gazlayıp aradaki 5 saniyeyi açmanız. Normal yarışlarda başarılı oldukça, arada sırada "Invitational Events" dediğimiz özel davet yarışları da sunuluyor önünüze. Bunlar da ekstradan yıldız ve para kazanmak için gayet iyi fırsatlar. Ben bunlar önüme çıktıkça hepsine katılıyorum. Bunların bir diğer güzel yanı da düşük sınıfta olsanız bile, çok daha hızlı giden arabalar ile yarışmanıza imkân vermeleri. Örneğin henüz Tier 2'deyken gelen bir davetiyeyle katılacağınız "Bugatti Veyron" özel yarışında milyon dolarlık arabayı kullanabilirsiniz. Bence hoş bir eklenti olmuş, hep aynı arabayla yarışmanın sıkıntısını kırıp oyuna değişik bir renk katmış. Ancak Tier 2'deki arabaları sürerken birden altımıza Bugatti Veyron vermeleri, normal kızlarla takılırken birden karşıma Victoria Silvstedt'in veya Megan Fox'un çıkması ve de "*Göktuğcum ben artık seninim*" demesine benzemiş. >>



Siz hızlandıkça etraf da bulanıklaşıyor, hızı daha iyi yakalıyorsunuz böylece...



Asfaltlar sadece ağlamıyor, aynı zamanda yüz de ekşitiyorlar.

>> Yani bir an Bugatti ile ne yapacağımı bilemedim, süremedim bile aleti... Biner binmez full gaza bastım, 30 saniyede son hıza çıktım ancak heyecanlanıp bir dakika içinde sağa sola çarptım. Bilmem ne demek istediğimi anladınız mı? Ulan Bugatti ile Nurburgring'de 7-8 dakika boyunca yarışa hangi insan evladı dayanabilir be hocam.

BUGATTİ'LER, CORVETTE'LER, LAMBO'LAR...

Evet, bütün bunlar rüyamızı süsleyen araçlar. Çoğumuzun da ancak rüyasında veya NFS'de kullanabileceği araçlar. Oyunda abartı sayıda olmasa da yeterli sayıda araç var arkadaşlar. Önceden bahsettiğim araç klasmanlarına göre hızlı araçları oyunda ilerledikçe açabiliyoruz. Ancak mantıksız bir olay da şu ki, yarış başına çok fazla para kazandığımız için yeni bir sınıfa geçtiğimizde en pahalı arabayı alacak kadar paramız oluyor ve de araba koleksiyonu yapmak için pek bir neden kalmıyor. Yani safkan İngiliz atına param yeterken niye eşşek satın alayım ?... Ama ben koleksiyon yapmayı da sevdiğim için diğer arabaları da satın aldım. N'apayım, sahip olma duygusunu seviyorum.
Normal hayattaki en ulaşılmaz araçlar oyunda mevcut. Bugatti Veyron, Pagani Zonda ve diğer onlarca araç. Oyunda ilerledikçe garajınız için ekstra yer açıyorsunuz ve araba koleksiyonunuzu genişletebiliyorsunuz. Eğer araç sayısını abartmak isterseniz Gran Turismo 5 veya Forza 3'e şimdiden göz dikebilirsiniz.

Tabii ki bir NFS klasiği olan araba upgrade etmek, tune etmek, ince ayar çekmek, araba boyamak, vinyl stickerlarla arabayı renklendirmek veya rezil etmek gibi özellikler de mevcut. Ancak sizlere tavsiyem aldığınız bir arabaya bütün upgrade'leri yapmadan önce arabayı normal haliyle sürmeye bir alışın hele. Çünkü mesela ben M3'ümü alır almaz bütün upgrade'leri aldım (para bol n'apalım be hocam ehehue) M3'ü en uç noktaya getirdim ancak sonrasında gördüm ki araba yolda durmuyor. Yani güzelim arabayı yolda durmayan bir araba haline getirdim. Kaş yapayım derken göz çıkardım. Bunu çok fazla makyaj yapıp kendi suratlarını bir Van Gogh tablosuna benzeten kızlara benzetebiliriz. Azı karar, çoğu zarar diyorum, upgrade olayında ve makyaj olayında.

Her arabanın sürüşünün farklı olduğunu da sanırım söylememe gerek yok. Ha bir de unutmadan arabalara değişik türde boyalar da açabiliyorsunuz. Krom boya diye bir şey var abi o nedir ya. Bu Arap Emirliklerindeki görgüsüz adamlar gerçek hayatta Bugatti'leri, Lamborghini'leri, Mercedes SLR'ları falan alıp krom kaplatıyorlar ya. İşte bu görgüsüzlerden biriyseniz oyunda da görgüsüzlük yapmak için size bir fırsat sunulmuş.

GÖRSEL EFEKTLER

Oyun incelemelerinde bir kaçınılmaz olan görsel efektlerden bahsetmeye geldi şimdi de sıra. Evet her ne kadar bir takım kişiler *"önemli olan güzellik insanın içindekidir"* deseler de, dış güzellik de oldukça önemlidir ve de iç güzelliği olanlara bonus olarak hediye edilmiş bir şeydir. Tabii ki oyunlar için "iç güzelik" olayını "oynanabilirlik" olarak değiştirebiliriz. Ama dikkatli olun normal hayatta birbirinize bu konuda yaklaşımlarda bulunmayın. Yani mesela Funda diye bir kız arkadaşınız varsa *"Funda, hilkat garibesi gibi olman önemli değil, ben senin oynanabilirliğini seviyorum"* derseniz Funda'nın abileri de sizin oynanabilirlik seviyenizi baya bir arttırabilirler. Neyse, şimdiye kadar grafikleri muhteşem olan, ancak kendisi bir halta benzemeyen pek çok oyun gördük. Çok şükür ki NFS Shift, oynanabilirlik ve güzellik arasındaki dengeyi çok iyi tutturabilmiş. Sizlere GRID incelemesini yaptığımda şimdiye kadar gördüğüm, oynadığım en iyi yarış oyununun GRID olduğunu söylemiştim ya. Hah, işte NFS benim ilk göz ağrımdır, çok severim, bu oyun da gayet güzel olmuş ancak bence GRID hâlâ bu oyunun bir adım önünde.

NASIL BİR ŞOFÖRSÜNÜZ?

Agresif Şoförüm Hocam

> Diğer arabalara çarpar "Paint Trade" yaparım.
> Rakipleri geçerken, elemanlara çarparak geçerim.
> Dikiz aynamda adam görürsem önüne geçer bloklarım.
> Rakibe spin attırırım.
> Önümdeki adamın dibine girer "Draft" yaparım.
> Mazeretim var, asabiyim ben...

Duyarlı Şoförüm Güzel Kardeşim

> Yarış çizgisini takip ederim.
> Rakipleri geçerken kıllarına dokunmam.
> Virajları eksiksiz, hatasız dönerim.
> Yoldan çıkmadan yarış bitiririm.
> Kalkışlarda gaza ayağımı ölçülü basar "Perfect Launch" yaparım.
> Hepinizi duyarlı olmaya davet ederim... Lütfen...

NFS Shift henüz piyasaya çıkmadan önce trailer'larda falan en çok göze batan öğe, hızlı gittiğinizde kokpitin bulanıklaşması ve dikkatin parkura verilmesiyidi. Bunun yanında, sağa sola çarptığınızda ekranın tümünün bulanıklaşması, aynı zamanda siyah beyaz olması da gayet güzel efektler. Gerçi renksizleşme haricinde bunun bir benzerini zaten GRID'de görmüştük. Shift'te bu olay bir adım daha ileriye götürülmüş ve bence güzel olmuş. Grafiksel olarak baktığımızda oyunda Gran Turismo 5 fotogerçekçiliğini veya GRID hoşluğunu göremiyoruz. Ancak piyasadaki çoğu yarış oyunundan daha iyi gözüktüğünü de inkar edemeyiz. Ne yazık ki oyunda yağmur efekti veya gece yarışları da göremedim. Yani sadece gündüz gözüyle yarışıyoruz... Büyük bir eksi olmuş.

HASAR NE KAPTAN?

Geçen bahar arabama çarptıklarında arabayı kaportacıya götürmüştüm ve de *"what's the damage man?"* demiştim, oradaki şişman amcama. Amcam Türk olsaydı *"hasar ne kaptan"* gibi bir soru sorabilirdim. Gerçek hayatta ufacık bir çarpma, cüzdanda derin yaralar açabiliyor ancak oyunlarda hasar mekanizması artık olmazsa olmaz türünden bir özellik. Önceki NFS'lerin hasar modellemeleri o kadar da özel ve güzel değildi. Ne yazık ki bu defa da öyle. Tabii ki bunu söylerken yine piyasanın en iyi oyunu GRID'i göz önüne alıyorum. Shift'te hasar mekanizması var, çarpış şekli, hız ve tarzımıza göre araba yamuluyor, tampon sallanmaya başlıyor (bu da bir NFS klasiğidir), ön kaput uçup gidiyor... Ancak bunlar GRID'deki kadar detaylı ve gerçekçi değil.

Hasar olayını iki şekilde ayarlayabiliyorsunuz. İsterseniz hasar alsanız dahi arabanın mekanik aksamlarında bozulma olmuyor, yani sağ taraftan kamyon bile çarpsa araba hâlâ düz gidiyor, isterseniz de bu özelliği açıyorsunuz ve araba yalpalamaya, sağa sola çekmeye başlayabiliyor.

A.I. IT'S IN THE GAME!

Hep EA oyunun içinde olacak değil ya, biraz da AI olsun. Diğer sesli harfler de hayatımıza girsin. Hazır zorluk seviyelerinden bahsediyorken oyundaki yapay zekâdan, rakip





Portakalı dörtleyince orda kalmam abisi!



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Sürüş zevki
+ Grafikler, efektler, sesler
+ Pistler
+ Yıldız sistemi, yarış modları
+ Araç zenginliği ve de tuning ve upgrade imkânları
+ En sonunda saçma sapan hikayelerden kurtulmuş
- Yağmur efekti, gece yarışları yok
- Bazen sürüş gerçek dışı oluyor, Ridge Racer'a dönüyor
- Drift modunun gereksiz zorluğu
- Uzun yükleme süreleri

sürücülerin davranışlarından falan da bahsedelim. İlk defa yine GRID'de gördüğümüz "anaaaa, önümdeki adam spin attı la!, Eheuhue?" olayı, NFS Shift'te de var ancak GRID'deki kadar çok değil. Yani bu ne demek, Shift'in sürücüleri daha mı iyi demek oluyor? Biraz öyle, ama aynı zamanda NFS Shift'in sürücüleri daha az gerçekçi de demek oluyor bence. Çünkü bazı kavşaklarda adamlar inanılmaz dönüşler yapıyorlar ve de ben elli kere denesem aynı dönüşü yapamıyorum. Ulan eşşek kadar adam olduk, bir bilgisayar kadar olamadık. Mesela meşhur Laguna Seca'da o meşhur "S" dönüşünde sadece bir kere gördüm birinin spin attığını. Herkes haldır huldur oraya dalarken daha çok spin atan olması lazımdı bence. Neyse...

Rakip sürücüler genelde yarış çizgisini takip ediyorlar ve nadiren bize spin attırmaya çalışıyorlar. Neyse ki bilgisayarın yarış çizgisinde sürmesi sabit bir şekilde oyuna aktarılmamış. Yani mesela Dodge Viper gibi "*düz yol ver babamı tanımam*" veya "*düz yoldan babam çıksa yerim*" türünden bir arabayı süren yapay zekâ virajlarda olağanüstü hareketler yapamıyor.

270 KM/SAAT İLE GİDERKEN HAŞIRT DİYE DUVARA GEÇİRİNCE HÂLÂ "AH, UH" MU DERİZ, YOKSA SANİYESİNDE EŞEKLER CENNETİNİ Mİ BOYLARIZ?

SES EFEKTLERİ, MÜZİK...

NFS Shift, ses konusunda mükemmel olmuş. Her aracın kendine has motor sesi, kamera açılarını değiştirdiğinizde sesin de kameraya göre değişmesi, sağa sola geçirdiğinizde çıkan çarpma sesleri falan muhteşem. Tekerleri yaktığınızda çıkan sesler, vites değiştirmeler, ara gazlar falan her şey mükemmel olmuş. Ayrıca hızlı giderken duvara veya bariyerlere falan çarptığınızda kendinizden çıkan "ah, uh" sesleri de çok hoş. Gerçi 270 km/saat ile giderken haşırt diye duvara geçirince hâlâ "ah, uh" mu deriz yoksa saniyesinde eşekler cennetini mi boylarız bilemem ama özellikle çok hızlı giderken yaptığımız kazalarda kalp atışlarımızın güm güm güm diye bütün hoparlörlerden gelmesi çok hoş olmuş.

- Kontrol? Kontrol? Abi bu co-pilotlar nereye kaçtılar yaw?



Müzik konusunda oyunun eski NFS'ler kadar zengin olduğunu söyleyemeyeceğim, ancak oyun zaten diğer bir çok konuda zengin olduğu için insan buna bakmıyor bile.

NFS VE DE ŞU ANKİ RAKİPLERİ

Her ne kadar çoğunuzun Ramazan Bayramı'nda el öpüp inanılmaz tahsilatlara imza attığınızı düşünsem de çoğumuzda para sınırsız değil. Zaten biz de o yüzden sizlere inceleme yapıyoruz, paranızı daha mantıklı harcamanızı sağlamak için. Ve bana Dirt 2 mi Shift mi deseniz çok zorlu bir seçim olsa da NFS Shift'i seçerdim. Çünkü araç ve parkur zenginliği falan açısından NFS daha doyurucu bir oyun. Dirt 2'ye belki biraz daha yüksek puan verirdim ama sınırlı bütçeyle oyun dünyasında neşelenmeye çalışan ufak bıdırcıkları da düşündüğümden NFS Shift'i sizlere gönül rahatlığıyla öneriyorum. Eğer oyunları bitirmek konusunda inatçıysanız, bu oyun sanırım size 100 saati aşkın eğlence sunacaktır. Bu da zaten oyunlardaki en önemli faktörlerden bir tanesi. Bazı oyunlar çok zevkli oluyor ancak 5-6 saat oynadıktan sonra insan sıkılıyor. NFS Shift'ten kolay sıkılacağınızı zannetmiyorum, çünkü daha önce bahsettiğim yıldız sistemi sayesinde ve de "badge" koleksiyonları yüzünden oyunu uzun süre sıkılmadan oynayacağınızı düşünmekteyim. Önümüzdeki aylarda ise simülasyon konusundaki en baba iki isim olan Gran Turismo 5 ve de Forza 3 piyasaya çıkacak. Maalesef PC oyuncuları bu ikisinin yerine de hava alacaklar ancak GT 5 PS3 sahiplerini, Forza 3 ise X360 sahiplerini oldukça doyuracak gibi gözüküyor. Ama PC'ciler de üzülmesin, onların da eli yüzü fazlasıyla düzgün olan NFS Shift'leri var aslanlar gibi!

NO SHIT!

Shift de Pro Street ve Undercover gibi vasat olsaydı, tüm dünyadaki oyun editörleri sözleşmiş gibi bu basit kelime oyununu yapacaktı, "Shift bekliyorduk Shit çıktı" muhabbetleri olacaktı. Ancak bize bu fırsatı tanımayan Slightly Mad Studios'u tebrik ediyorum. Peki NFS Shift kendi türünün en iyi örneği mi? Hayır ama bir yarış oyununda olması gereken bir sürü öğeyi bulunduran, bunları da başarıyla uygulayan, gayet kaliteli bir oyun. Bence kesinlikle alıp oynamalısınız. Piyasada bu türde daha güzel bir tek oyun var şu anda: GRID!

> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Slightly Mad Studios > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (89 TL) > **Yaş Sınırı:** +7 > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.6 Ghz, 1 GB Ram (XP), 1.5 GB (Vista ve 7), ATI Radeon X1800 XT 512MB, NVIDIA GeForce 7800 GT 256MB ekran kartı, 6 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 ekran kartı, 15GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** http://shift.needforspeed.com

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat / 1 gün / 1 hafta / 1 ay / 1 yıl

Son senelerin en baba NFS oyunu. Simülasyon, arcade, modifiye, parkur... Ne ararsanız var. Mutlaka alınası bir yarış oyunu.

8.7

PC PS2 PS3 Wii 360



BIONIC COMMANDO

BU BİR ESPRİLİ KÖTÜ OYUN İNCELEMESİ DEĞİLDİR! - FURKAN FARUK AKINCI



Kalakaldım ekranda… Muhtemelen aynı delikten aşağı sekizinci kere falan düşüyorum. Oyunu incelemem lazım ama ağzım laf ishali oldu oyuna giydirmekten. Pekala, baştan alıyorum. Geçtiğimiz aylarda konsollara çıkan ve benim o zaman da nefret ettiğim Bionic Commando (BC) PC'lerimizi yoklamaya geldi şimdi de. Peki, geldi de ne oldu? Kuş mu kondurdu? Elbette ki hayır ama yapacak bir şey yok. "40 yıllık kani olur mu yani" lafını büyüklerimiz (ve Seyyal Taner) boşuna söylememişler. Sen fi tarihinin platform oyununu mezardan çıkar, alla pulla, yeni grafiklerle ama aynı oynanış mantığıyla piyasaya sür. Koskoca harita yap ama her taraf radyasyonlu olsun, biz de gidemeyelim. Keşfetmek isteyelim ama radyasyondan zehirlenelim. Sürekli bir yerlere tutunarak ilerlememiz gereksin ama kötü kontroller yüzünden tek yapabildiğimiz düşmek olsun. Sonra da checkpoint çok geride olduğu için onca yolu baştan oynamak zorunda kalalım, falan ve filan…

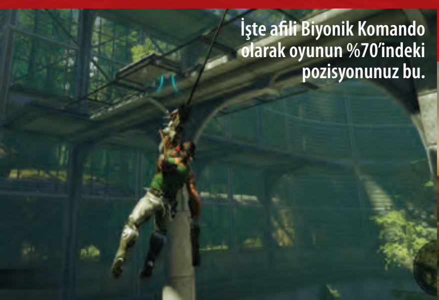
NE BİYONİĞİ? SANA ANTİBİYOTİK LAZIM!

'BC'nin türü nedir?' diye soracak olursanız, sinir hastası etmeli eksiyon (hayır yanlış yazmadım) oyunu diye yanıtlarım. BC oynarken sürekli bir şeyler yitiriyorsunuz çünkü. Zaman, para, sinir, saç, baş gibi bir daha yerine çok zor konabilecek şeyleri kaybetmek, oyunun eksiyon sınıfına girmesine yol açıyor. Ve hayır, espri yapmıyorum. 'Haydi' diyorsunuz, 'Capcom'dur, bir bildiği vardır, bari hikâyeye bakayım'. Ama o da mümkün değil. Öyle bir başkarakter var ki oyunda adeta bir meşe odunu, bir kalas, bir gürgen. Ağzı yüzü oynamıyor, kasıntı. Anında tiksiniyorsunuz zaten. Ayrıca hikâye mikaye de yok, boşuna didiklemeyin.

Çok özür dilerim ama neresinden tutsam elimde kalıyor bu oyun. Şöyle bir silkeleyelim bakalım, daha neler düşecek? Hah, haritaların büyük olduğundan bahsetmiştim biraz önce… O koca haritaların içinde radyasyonlu bölgelerden gitmezseniz yolunuzu otomatik olarak buluyorsunuz. O kadar da çizgisel işte. Savaşlardan da bahsetmemek olmaz tabii. Elinizdeki kol biyonik ya, haybeden tutunuyorsunuz oraya buraya. Silahları da sık sıkabildiğin kadar ama düşman vurmak ne mümkün! Onlar kaçıyor, siz kovalıyorsunuz. Tabii bazen kaçmadıkları da oluyor. O kadar yapay zekâ çok bile zaten BC'nin gerzek düşmanlarına. Ben hayatımda bu kadar sıkıcı, amaçsız düşmanlar görmedim. Sadece boss savaşları bir parça eğlendirebiliyor, o kadar. Bir parça dediysem aldanmayın, birkaç saniye demek istiyorum. Yüzünüzdeki gülümseme çabuk siliniyor yani. Eğer şu oyun işi biraz olsun harmoniye dayalıysa geliştirici GRIN bu işten zerre anlamıyor. Çünkü oyundaki hiçbir öğenin bir diğeriyle alakası yok, öğeler arasında tutarlılık yok.

BAŞINIZI AĞRITTIM, ÖZÜR DİLERİM

On sayfa daha yazsam iyi bir şey söyleyemeyeceğim kusura bakmayın. Bu oyundan nefret ettim resmen. Capcom'u seviyorum, BC'yi de zamanında severdim. İki markaya da yakışmamış işte. Oyun ve oyunculuk adına hiçbir şey yok. Sıkıcı, tekdüze ve sinir bozucu bir oyun BC. Lafımı dinleyin ve paranızı, zamanınızı sakın sokağa atmayın. Bu oyun için değmez.



İşte afili Biyonik Komando olarak oyunun %70'indeki pozisyonunuz bu.

Ahanda bir adım ötesi radyasyon.



SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bu oyun öldürmüyor, süründürüyor. Kötü bir hastalık, bir lanet gibi kaçmalısınız ondan. Hatta şimdiden adımlarınızı sıklaştırın.

2.0

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360



Bionic'in sizi bu havalı görüntülerle kandırmasına sakın izin vermeyin. Kötü bir çocuk o ve cezalı...



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Capcom > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (79TL) > **Yaş Sınırı:** +18
> **Min. Sistem:** Intel Core 2 Duo E4600 2.4 Ghz/ AMD Athlon 64 X2 5200+ işlemci, 1.5 GB RAM, Nvidia GeForce 7800 / ATI Radeon X1900, 8 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Pentium Core 2 Quad Q6600 2.4 Ghz / AMD Phenom X4 9500 2.2 Ghz işlemci, 2GB RAM, Nvidia GeForce 9800GTX+ / ATI Radeon HD 3850, 8 GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.bioniccommando.com





Eğer Mech'lerden birini ele geçirebilirseniz, düşmanlarınızı işte böyle yakalayıp gırtlağından sıkabilirsiniz.

SECTION 8

TEK BAŞINA SAVAŞ KAZANILMAZ! -KAAN ALKIN

İnternet ortamında küçük topluluklar vardır. Bir de oyunları. O oyun pek tutulmaz, çoğunluk tarafından beğenilmez. O küçük topluluğun derdini, bu oyuna ne diye böylesine bağlı olduklarını anlayamazsınız. Oyunu bir denersiniz, sarmaz sizi. Terstir alıştığınız her şeye. Hem tek başınıza değil ekibin bir parçası olarak bir şeyler yapmanız gerekir. Bir kez ölürsünüz, bir kez daha ve bir kez daha. "Bu ne be!" diyerek bir kenara bırakırsınız. Muhabbeti oldu mu "kötü o oyun ben denedim" der, hatta bazen abartıp aklınıza gelen her özelliğini aşağılarsınız. İşte Section 8 büyük bir kesimin böyle değerlendireceği, pek anlamayacağı, yalnız kurt takılmaya çalışıp başarısız olacağı, kısa sürede bir kenara atıp eğer olur da oyunun küçük ama sadık bir topluluğu oluşursa, onlara gıptayla bakacağı bir oyun.

İYİ BAŞLANGIÇ

Section 8'in ilk dakikaları bana yıllar önce dial-up bağlantımla ite kaka oynamaya uğraştığım, tüm teknolojik yetersizliklere rağmen çılgınca zevk aldığım *Starsiege: Tribes*'ı hatırlattı, kanım ısındı. Sonra hafiften bir *Halo* kokusu aldım ve bu defa da birazcık soğudum. Oyunun tek kişilik senaryosunu denedim ardından. Corde'un Hikâyesi'ydi adı. New Madrid gezegenindeki savaşı konu alıyor ve Corde'un ekibinin başından geçenleri anlatıyordu. Direkt internet üzerinden oynamaya başlamaktan daha mantıklıydı senaryoya kısa da olsa şöyle bir bakmak. En azından oyun mekaniklerini öğrenir, şimdiden kurt olmuş oyuncuların karşısına hazırlıksız çıkmazdım.

Tek kişilik senaryonun girişi beni fazlaca etkiledi. Pek çok oyunda fütüristik zırhlar gördük askerlerin üstünde ama hiçbirinde bu kadar hoşuma gitmemişti gördüklerim. Üstelik çok sade, çok basitti. Nesi hoşuma gitti? Askerleri çıkartma gemisinden atmosfere bıraktıkları anda heyecanım daha da arttı. Yoksa hiç beklemediğim kadar iyi bir oyun mu olacaktı Section 8? Subayın sesi yükseldi bir anda düşük kaliteli videodan: "Acelemiz var! Hava frenlerini açmayın!" Fren mi? Paraşüt yok mu? Derken Corde maksimum hızla yapıştı yerküreye, doğrulup silahını çıkarttı ve aksiyon başladı. Oyun boyunca izlediğim ara videolar, çok da yüksek olmayan kalitelerine rağmen, oyunun kendisinden çok daha fazla etkiledi beni.



Kalkan uzak mesafeli atışlarda ve patlamalara karşı işe yarıyor. Düşmanın yakına girip tetiğe yüklendiniz mi kalkanı dert etmenize gerek yok.

KÖTÜ SON

Unreal motorunu kullanan oyunun grafikleri "fena değil"le "süper" arasında gidip geliyordu. Silahlar tok, ses efektleriyse doyurucuydu. Sınıflar arası seçim yapabilmek, araç kullanmak, savunma binaları dikmek mümkündü. Ayrıca Mech'ler de vardı oyunda. Fakat enteresan bir şekilde eğlenceli değildi oyun, jetpack kullanımı hariç. Hatta belli bir süre depar atınca üçüncü şahıs kamerasına geçip karakterin deli gibi koşmaya başlaması çok hoş olmuştu. Ben taarruz sınıfı seçtiğim için diğerlerinin zırhlarını tamir edemiyordum ama benim kalkanım çok zayıf, zırhımsa çok kuvvetliydi. Bu yüzden hepsinin önünden koşup shotgun'la dalıyordum ortama. Küt diye öldüğümdeyse haritanın istediğim yerine anında tekrar inebiliyordum göklerden. Diğer ilginç bir özellik, her oyuncunun kullanabildiği kısa süreli otomatik nişan almaydı. Uzaktan kalkanlarına zarar verdiğim oyuncunun yakınına girip canını almak için birebirdi. Ama yine de eğlenemedim. Yavaş yavaş fark ettim sonra kimseyi tanımadığımı, takım oyunu yapmadığımı, oyunu 30 saat oynayıp her şeyini öğrenemeyeceğimi, ilişkimizin zevkli olabilmesi için uzun soluklu olması gerektiğini ve benim o kadar sabretmek istemediğimi...





Boss kapışmaları tam kıvamında ama benim başıma gelenler size de olmasın istiyorsanız Mech'lerin dibine girmeyin, uzaktan roketle falan temizleyin.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Her aksiyon meraklısının online ihtiyaçlarına cevap verecek bir oyun değil. Takım oyunu meraklısına.

7.4

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** TimeGate Studios > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok (Steam: 50$) > **Yaş Sınırı:** +16 > **Minimum Sistem:** Penitum4 3GHz / Athlon 64 3000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 7800 / Radeon X1800 ekran kartı, 6GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz / Athlon X2 4000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800GTS / Radeon HD 3850 ekran kartı, 6GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.joinsection8.com



CHAMPIONSHIP MANAGER 2010

BİZİMKİSİ BİR AŞK HİKÂYESİ... - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Ne kadar zaman olmuştu bir CM için heyecanlanmayalı? Yedi sene? Sekiz? CM 4 çıkıp da o güne kadar gördüğüm en sert tepkilerle karşılaşınca *Diablo* taktiği yüzünden çok kolaylaşmış 03/04'ü es geçip 01/ 02'ye döndüğümü hatırlıyorum hayal meyal. Sonra *FM 2005*'in çıktığını, 2006, 2007 ve 2008 derken on yıl bitmeden Sports Interactive'in tekrar tahta oturup CM serisinin tabutuna acımadan çivi çakışını. Kaç sene oldu bilmiyorum ama o kadar zamandır ilk defa bilgisayarımdan uzun süre kaldırmayacağım bir CM var elimde. Kaç sene oldu bilmiyorum ama o kadar zamandır ilk defa *FM*'den farklı ama *FM* kadar eğlenceli bir oyun var elimde.

Bİ' ÜÇ BEŞ İKİ VARDI, N'OLDU ONA?

İlk önce bu "farklı ama eğlenceli" kalıbı size taktiklerde kendini hissettirmeye başlıyor. Zira *FM*'nin standart dizilişlerini kullanıp kara tahtada mucizeler yaratmayı amaçlamayan bendeniz gibi teknik direktörlerdenseniz CM bir derya, o kadar fazla diziliş ve onların o kadar fazla varyasyonu var ki, kendinizi her yeni takımla birlikte yeni bir taktik ararken (üstüne üstlük bir de bulurken) buluyorsunuz. Üstelik taktiklerimiz sadece formasyonla sınırlı değil, talimatlar da müthiş bir esneklikte. Her oyuncuya verdiğimiz talimatlar sistemi *FM*'nin aksine slider'larla değil, size cidden oyuncuyu taç çizgisinin oralarda kafakola alıp parmağınızı sallaya sallaya ona talimat veriyormuşsunuz gibi hissettiren bir mekanikle işliyor. Önce *kaleci, defans, paslaşma* gibi talimat başlıkları altından talimatınızı seçiyorsunuz, bu size "orta tipi" gibi farklı seçenekler arasından seçim yapabildiğiniz (örn: yüksek, yerden, kısa vb.) veya "serbest rol" gibi evet-hayır arasında gidip geldiğiniz ikinci bir tercih olarak geri dönüyor. Tüm bunların güzel yanı ise şu: Talimatları kime vereceğimiz konusunda kısıtlanmıyoruz. Bu sistemin getirileri sözle anlatılamayacak kadar harika, zira sadece bu sistem sayesinde derinleşen kadro yapılandırmalarının bile haddi hesabı yok. 3-4-3 oynayan takımınız önde pres yapabilsin diye sezgisi ve top çalma yeteneği ortalamanın üstünde forvet arayın mesela, ya da 4-1-3-1-1 sistemindeki defans oyuncularınız ileriye çıkma talimatınıza uyabilsinler diye onları hızlı ve orta yeteneği yüksek oyunculardan seçin. Üstelik eğer kadro derinleştirmesine mahal veren bir bütçeniz yoksa (biz mümkünse bütçesi olan bir takım seçmenizi tavsiye ederiz, oyunun nadir eksilerinden biri olan transfer dengesizliği tecrübe edilesi sonuçlar yaratıyor) endişelenmenize hiç gerek yok, oyunun



İnanırsanız antrenmanlarda Sabri'nin beyniyle kramponu arasındaki bağlantıyı bile kurabilirsiniz.





Gol olur.

belki de en güçlü yanlarından biri tam da bu noktada devreye giriyor çünkü: Antrenman sistemi. Oyun size antrenmanları dört başlık altında sunuyor; programlar, duran top çalışmaları, bireysel antrenmanlar ve takım antrenmanları. Programlar *FM*'deki genel antrenmanların modelini takip ediyor, yani yine belli bir amaca hizmet etsin diye hücum, savunma, hız benzeri kategoriler arasında ağırlık paylaşımı yapıyoruz. Bunun *FM*'den ayrılan yönü programların *FM* antrenmanlarının aksine eğilim geliştirmek üzerine de kullanılabilmesi. Kanat oyuncunuza çizgiyi kucaklama eğilimi kazandırmak, forvet oyuncunuza her yere koşmak yerine pozisyonunu kaybetmemeyi öğretmek… Tümü de taktik derinliğine çılgın katkılar yapıyor. Üstüne üstlük bunların hepsini takım antrenmanlarında as-yedek takım maçlarıyla deneyebiliyorsunuz desem?

SABRİ'YE ORTA AÇTIRAN ADAM

Bu kadarı bile size oyun üzerinde daha önce görülmemiş bir kontrol vermeye yetecek bir eklentiyken işin içine bir de bireysel antrenmanlar ve duran top çalışmaları geliyor. Bireysel antrenmanlar tamamen oyuncu yetiştirme üzerine düz koşular, orta, şut ve penaltı çalışmaları gibi kompakt programlardan oluşuyor ve programların aksine bunları bizzat seyrederek aktive ediyorsunuz. Bu zorunluluk kulağa ilk başta sıkıcı gelse de antrenmanların kısa sürmesi ve yavaş yükleme süreleri sırasında oyunun gezilebilir olması çok fazla süre geçmeden bu sisteme aşina olmanızı ve dahası kendinizi tam teşekküllü bir teknik direktör gibi hissetmenizi sağlıyor. Aynı his bir de bizzat planlayabildiğiniz duran toplar işin içine girince sizi resmen yerinizde zıplatmaya başlıyor. Zira hangi oyuncunun nereye koşacağı, topun nerede kesileceği ve seken topu kimin kovalayacağını bizzat deneyerek kestirmeye çalışmak biz ekran menajerlerini kaşık bulmuş Neo'ya çeviriyor. Bir de tüm bu erişilebilir kontrol hissini pekiştirecek bir takım konuşmaları sistemi düşünün, hani sesinizin tonunu ayarlayabildiğiniz, savunmayı fırçalayıp hücumculara "hadi hadi siz iyiydiniz" diyebildiğiniz. Evet. Bu da var tekrar muhteşem olmayı başarmış CM'mizde.

Ama eksileri de var bu muhteşem geri dönüşün. Maç arayüzünün fazlasıyla karışık olması, istediğiniz an gerçek zamanlı olarak güncellenen on ligden birinin başına geçebildiğiniz (yani mesela gerçekte Premier Lig'in onuncu haftasında Man City 1, Arsenal 2, Man Utd 3 ise direkt o istatistiklerle başlayabildiğiniz) CM Season Live'ın ücretli olması, zaman zaman oyunun skoru maçtan önce simüle ettiğini çok fazla belli etmesi, maçtan sonra maç analizi yapan Prozone'un çok yavaş yüklenmesi... Ama hepsi affedilebilir. Çünkü CM geri döndü ve yüzyıllar sonra ilk defa Sports Interactive'in karşısında bir rakip var.



Bu da CM'nin %100 Futbol'u işte, görüntülü analiz falan... Bir Erman hocası eksik.

Ne İyi? Ne Kötü?

+Parçalara bölündüğü için daha kolay erişilebilen taktik arayüz
+Tamamen ve başarılı bir şekilde Türkçe
+Olayların kontrolünü ele alma hissindeki somutluk
+Antrenman, taktik ve takımla konuşma sistemleri
+CM Season Live müthiş bir fikir
- Fakat sadece şampiyon versiyonunu alanlara bedava olması garip
- Oyun yavaş ilerlediğinden uzun vadeli kariyerler hayal
- Transfer sistemi bir hayli dengesiz
- Maç simülasyonları fazla "simüle"



Taktikler

Aslında oyunu biraz daha erken bir zamanda alsaydım planlarım arasında üç büyüklerde de bir sezon geçirip hepsinin optimum taktiklerini sizinle paylaşmak vardı, fakat oyun ofise bayramdan iki gün kadar önce geldiği için sadece Beşiktaş'ımla bir sezon geçirebildim. Ama söz, eğer Galatasaray veya Fenerli arkadaşlar mail atarlarsa diye (ki atsınlar :) dergi çıkana kadar iki takımla da en az birer sezon geçirmiş olacağım. Hem bakarsınız sarar, birden fazla sezon da kalabilirim takımların başında. Ama önceden anlaşalım, Beşiktaş maçlarında yatarım ha.

Seneye felaket başlayan Mustafa Denizli'nin aksine ben Beşiktaş'ta defansif bir 3-4-1-2 modelini uygulamayı tercih ettim. Bu dizilişte orta dörtlü gerektiğinde bek, gerektiğinde açık olabilen iki kanat oyuncusu ve iki defansif orta saha oyuncusundan oluşuyordu ve bu mevkiler için tercihim İsmail, Fink, Ernst ve sonradan transfer ettiğim Vugrinec'e kadar Yusuf'tu. Hücum hattında ise ofansif orta saha oyuncusu olarak Tabata'yı, forvetlerde de Nihat ve yine sonradan transfer ettiğim Recoba gelene kadar Bobo'yu tercih ettim. Bunlardan kanat oyuncularını içeri göndererek kısa forvetlerime alan veya kendileri adına tehlike yaratmalarını istedim. Fink ve Ernst ise Tabata'nın ara pas yaklaşımının aksine basit paslarla orta sahada rakibi yorup sabırlı bir şekilde boşluk aradılar. Defans hattım olan Ferrari, Sivok ve Toraman ise hep geride kalıp kısa paslarla oyun kurması için topu Fink ve Ernst'e çıkardılar. Böylece Liverpool'u Liverpool'da 1-0 yenebildim, darısı sizin başınıza.



Oyuncu animasyonları ufak parçalarda incelerseniz gayet güzel. Büyük resimdeyse depar atıp durduktan sonra yüzü çizgiye dönükken orta açanlar görülebiliyor.

> **Tür:** Menajerlik > **Yapım:** Beautiful Game Studios > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (79TL) > **Yaş Sınırı:** 7+ > **Minimum Sistem:** Windows XP (SP2), Intel 3GHz P4 işlemci, 1GB RAM, 128MB Nvidia FX5600 / ATI Radeon 9800 ekran kartı, 3GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Windows Vista, Intel 3GHz Dual Core işlemci, 2GB RAM, 256MB ekran kartı > **Web Sitesi:** www.championshipmanager.co.uk

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Efsane geri döndü desek, son dakikalarda atılan bir beraberlik golü desek, ligin alt sıralarından gelip averajla ikincilik desek...

8.7

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360



MARS YIKIM HİZMETLERİ SAYESİNDE ARTIK KOLONİ KURMAK ÇOK KOLAY! - BURAK AKMENEK

Red Faction dendiğinde ilk akla gelen şey yıkımdır. İlk oyunda yapımcılar "her şeyi yakıp yıkabileceksiniz" demişti ve biz de gaza gelmiştik. Fakat sonuç biraz hayal kırıklığıydı. Çünkü siperler, duvarlar ve çevredeki başka şeyler yıkılabiliyordu ama iş toprağı delmeye geldiğinde, oyun yer altında geçtiği halde hem de, çok az noktada bir şeyleri yıkarak tünel açabiliyorduk. Bize vaat edileni bulamamıştık ama oyun bu eksikliğini saymazsak kaliteli bir aksiyon oyunu sınıfına sokulabiliyordu. Böylelikle o zamanki aksiyon oyunları arasında kendini en çok ayıran özelliğini yeterince öne çıkartamamış ve zamanla unutulup gitmişti. Yeni oyunda tüm hikâye yeryüzünde geçiyor ve "insan yapımı" olan her şeyi kırıp dökebiliyorsunuz. Oyunun yapımında kullanılan motor, statik dengeleri o kadar iyi hesaplıyor ki etkilenmemek elde değil.


Hayır güzelim, bu Bumblebee değil. Bir yerden Megan da çıkmayacak.



HOŞ GELDİN YIKIMI

İlk oyundan sonrasını konu alan Guerrilla'da Mars'taki kardeşini ziyaret eden bir madenciyi oynuyoruz. Kardeşimiz bizi karşılıyor ve kaldığı barakaya doğru giderken Mars'ın durumu hakkında bilgi veriyor. Mars, Earth Defence Force ya da kısa adıyla EDF adı verilen bir askeri organizasyonun pençesinde kıvranmakta ve büyük şirketlerin taşeronu olan bu askeri örgüt tarafında büyük bir baskı altında tutulmaktadır. EDF artık yargısız infazlara başlamıştır. Bu baskılara karşı Mars'ta doğmuş veya sonradan buraya gelmiş olan insanlar Red Faction adında bir direniş örgütü kurmuştur. Mars artık EDF ve Red Faction'ın savaş alanıdır. Kardeşimiz de bir Red Faction üyesidir. Zaten oyunun hemen başında göreceğiniz gibi kardeşimizin EDF tarafından vurulmasından sonra çıkan olaylar bizi ister istemez Red Faction'a girmeye zorluyor. Direnişe katıldıktan sonra oyunda yapmamız gereken basitçe şu: Mars 6 bölgeye ayrılmış durumda ve biz de her bölgeyi EDF'in elinden ala ala oyunun sonuna varmak zorundayız. Her bölgede kurulmuş EDF üsleri ve binaları var. Bu binaları yıktıkça EDF'in o bölgedeki etkisi azalıyor. Sıfıra indiğindeyse bölge Red Faction'ın eline geçiyor. Yalnız sıfıra inse bile Red Faction görevlerini yapmadan ana hikâyeyi ilerletemiyoruz. Oyunda bir şeyleri yıkmanın en temel yolu çantamızdan atamadığımız ve bu yüzden bir silahlık yer tutan çekicimizle kolonlara Allah ne verdiyse girişmek… Tabii ki elimizdeki roket atarlar ve çeşitli patlayıcılar sayesinde binaları daha kolay yok edebiliyoruz. Oyunda bir görev aldığınızda ana haritada görev hedefine sağ tıklayarak oyun içerisinde bize hedefe kadar kılavuzluk edecek sarı çizgiler açıyoruz. Düşman üslerine ulaşmak için bol bol araç kullanmanız da gerekecek. Kamyonlardan mech'lere kadar (bu oyunda adları walker) çeşit çeşit araç var. Her birinin sürüş mekaniği farklı fakat fizik motorundan dolayı hepsi fena halde helyum gazıyla doldurulmuş gibi hareket ediyor. Yani bir yerden uçsanız da bir şekilde sekmekten vazgeçmiyorlar. Uzun mesafeleri devrilmeden kat etmek neredeyse imkânsız. Yine de araçla bu kadar fazla hareket etmek

oyuna bir GTA havası katıyor. Ayrıca aracınız devrilip de yaya kaldığınızda, sempatizanlardan birileri gelip aracını size veriyor ya da bizzat birilerinin yolunu kesip alabiliyorsunuz araçlarını.

TAM YAĞMACILIK

Bu kadar fazla yıkım olunca oyundaki para birimi de yağmadan düşen parçalar (scrap) oluyor. Bununla yeni silahları satın alabiliyorsunuz. Oyundaki cephaneyse bedava, düşmanlardan ya da üslerdeki kırmızı dolaplardan ve Red Faction işaretli kırmızı sandıklardan alabilirsiniz. Oyunda yalnızca Red Faction'ın verdiği ana hikâyeye bağlı görevler yapmıyorsunuz, direnişe üye olanlar tarafından verilen ve devamlı olarak kendini tekrar eden görevler de var ve hepsini haritada görebiliyorsunuz. Tek yapmanız gereken haritada işaretli noktaya gitmek. Tabii ki hiç görev almadan düşmana ait ne varsa yakıp yıkmak gibi bir seçeneğiniz de var. Fakat haritadan görev seçmek daha zevkli çünkü bir saldırıyı diğer gerillalarla beraber göğüslemek, bir araçla etrafı dağıtmak, rehineleri kurtarmak, bir aracı sınırlı sürede en yakın üsse ulaştırmak, bir yıkımı en kısa sürede gerçekleştirmek gibi çeşitlenen görevler var. Bunları yaptıkça EDF'in o bölgedeki gücünü azaltıyor ve/veya scrap kazanıyorsunuz. Fakat Red Faction görevlerini yapmazsanız hikâye ilerlemediğinden bir yerden sonra takılıp kalabilirsiniz. Oyunda yalnızca EDF'le değil Marauders adındaki vahşi insanlarla da çarpışıyorsunuz. Hikâyenin sürprizini bozmamak için Marauders hakkında daha fazla ayrıntıya girmiyorum ama ana oyuna başlamadan menüdeki görevler kısmında Samarya'yı yöneterek bir Marauders görevi de oynayabiliyorsunuz.

Oyunun sonlarına doğru silah satın alma konusunda zorluk çektim ve enter tuşu çalışmadı. Ayrıca oyunda en son yapmanız gereken iş olan kapak patlatma da ise kapak ve ona bağlı olan çerçeveyi patlatmadan kapağı patlatmış sayılmadım (burada oyunun sonunu söylemedim merak etmeyin) *(Söylediysen bile biz hiçbir şey anlamadık, merak etme Burak –Serp.).* Fakat bunlar dışında bir bug'a rastlamadım. Fakat Free Fire Zone'da bombalardan kaçma görevinde, yanımdaki diğer araçların yapay zekâsı beni çıldırttı ve görevi başarabilmek için defalarca oynamak zorunda kaldım. Çünkü diğer sürücüler devamlı olarak çarparak beni yoldan çıkarttı!

Red Faction, oyun süresi olarak yeterince uzun bir oyun ama kendini tekrar edip durduğu için sonunu görmek istemeyebilirsiniz. Ben oyunu toplam 12 saatte bitirdim ki tüm görevleri yaparsanız bu süre daha da uzayacaktır. Bir de uzun mesafelerde araç kullanmak gerçekten çok sıkıcı olabiliyor. Bir yerden sonra her şeyi yıkmak da sıktığından oyuna bir iki farklı görev ekleyerek heyecan seviyesi yükseltmeye çalışmışlar. Fakat elinizdeki yüksek ateş gücünün de etkisiyle, her şey "araç patlat - daha fazla bina yık" çiftinin arasına sıkışmış. Yani başlarda iyi giden senaryo, ilerde yaptığı tek bir sürpriz hariç tekdüzelikten kurtulamıyor. Bu arada binalar çökerken ekran kartı hesap manyağı edildiği için oyun düşük ekran kartlarında kasılabilir. Aynı şey patlama efektleri için de geçerli. Ama ekran kartı istediği kadar sinirlensin, her şeyin yıkım üzerine olması (özellikle çarpışmalardaki patlama efektleri) oyunun son derece hoş görünmesini sağlıyor.

Eğer her şeyi yıkabildiğiniz, bol bol araba kullanabildiğiniz ve yapay zekâsı *GTAIV*'ü andıran bir oyun arıyorsanız Red Faction: Guerrilla'yı sevebilirsiniz. Ama bu oyunun ilkinden daha başarılı olduğunu söylemek çok da doğru olmayacaktır.

BİR BİNA NASIL YIKILIR?

Her binanın destek duvarlarını ve kolonlarını uygun yerlerden yıkabilirseniz bina çöküyor. Burada kolonları zayıflatmak da işe yarayabilir. Mesela binanın dışına çekilen çelik teller olsa bile kolonları yıktığınızda teller bir yerden sonra yükü taşıyamıyor ve önce gıcırdayıp sonra kendini bırakıveriyor. Yalnız bazı binalar çelik konstrüksiyon olduğu için kolonlara değil tüm binayı tutan ortadaki tek sütun gibi yerlere yüklenmeniz gerekebiliyor. Bazen binalar yerine kuleleri ya da anıtları yıkmak zorunda kalabiliyorsunuz. Bu yüksek yapılar yıkılırken aşağıya değil yana doğru devrilerek yıkılıyor, aman dikkat! Ayrıca en eğlenceli yollardan bir tanesi binaya bir araçla dalıp sonra da aracı patlatarak en yüksek zararı vermek. Bu sayede üst kattaki düşmanlarla uğraşmak zorunda da kalmıyorsunuz.

DİĞER SÜRÜCÜLER DEVAMLI OLARAK ÇARPARAK BENİ YOLDAN ÇIKARDILAR...

1



2



1- Iykkk mantar makarnası mı? Bu Marslıların damak zevki ne kötüymüş…

2- Siz başarılı oldukça büyük firmaların hisse senedi değerleri de düşüyor. Abla mı? Onu yalnızca ekranlarda görebiliyorsunuz.



Şu kızı bana vermezseniz bu kapıdan şimdi çıkıp giderim!

Ne İyi? Ne Kötü?

- \+ İnsan yapımı olan her şeyi yıkabiliyorsunuz
- \+ Senaryo sürprizlerle hikâyeyi götürüyor
- \- Görevler arasında araç sürmek sıkıcı olabiliyor
- \- Oyun kendini tekrarlıyor
- \- Birkaç bug'ı var

> **Tür:** TPS
> **Yapım:** Volution
> **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok
> **Yaş Sınırı:** 12+
> **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 1.8GHz/AMD Athlon64 3200+ işlemci, 512MB RAM, GeForce 7900/ATI Radeon X1800 ekran kartı, 7.720 MB sabit disk alanı
> **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.8GHz/AMD AthlonX2 3800+ işlemci, 1GB RAM, GeForce 8600/ATI Radeon HD 3870 ekran kartı
> **Web Sitesi:** www.redfaction.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Büyük çapta yıkımlar yapabildiğiniz ama bir yerden sonra kendini tekrarlamaya başlayan ve senaryoyla toparlanan bir oyun.

7.5

PC PS2 PS3 Wii 360



MİNİ MİNİ NİNJALAR, ÇALIŞKANDIR İKİLER - ALİ SEZGİN

Uzay kovboyluğu ve robotluk dışında bana asla nasip olamayan mesleklerden biri de ninjalık oldu. Bilkent Bilgisayar Oyunculuğu bölümünün yokluğunda kendimi “tamam o zaman, artık ninja olurum” diyerek avuturken kader bana bir fiske de orada vurdu. Bırakın Bilkent’i, Türkiye’yi, adamlar Japonya’da bile Ninja Üniversitesi açmamışlardı. Koca samurayları, derebeylerini hatta hızını alamayıp Bolu Beyi’ni dize getiren ninjaların tarihte tek bir üniversite kuramamış olması ayıp değilse nedir?

Oysa ki düşündüğümüzde ninja diploması alan bir öğrencinin önünde o kadar çok kapı açılabilir ki (açılmasa bile ninjayız, en kötü ihtimalle çatıdan gireriz). Düşünün Sabancı veya Koç’a herhangi bir mevkiye başvurmak için gittiniz. Adamlar neye bakabilirler ki? Soracakları her soruyu hemen hemen tek bir cevapla karşılayabiliyoruz bir kere.

-Ali Bey, sosyal becerileriniz nelerdir? En son hangi yardım kur-
-Ninjayım ben.
-Peki kendinizi 5 yıl sonra nered-
-Ninja.

İşte bu yüzden olsa gerek Mini Ninjas kendilerine adam gibi bir kariyer yapmaya karar veren 5 ninjanın hikayesini anlatmayı uygun görmüş. Kahramanlarımızın bir zamanlar barış içinde olan toprakları, nereden geldiği bilinmeyen bir derebeyi ve onun samuraya dönüştürdüğü hayvanlardan oluşan kötü ordusu yüzünden tehdit altındadır. Bu noktada ana karakterimiz Hiro devreye giriyor. Kendisi Dojo’nun en küçük üyesi olmasına rağmen aralarından en şirini ve büyü kullanabilen tek ninja. Üstelik oyunun başında köyü kurtaracak başka kimse yok çünkü geriye kalan dört ninjamız ya samuraylar tarafından kaçırılmış ya da bir köşede oyalanıyor.

DOLABIMDAKİ ÇILGIN NİNJA

Tahmin edebileceğiniz üzere ilk görevimiz kaybolan arkadaşlarımızı bulmak oluyor; Futo bir ninjadan beklenmeyecek cüssesi ve kas gücüyle grubumuzun tankı durumunda. Elinde flütüyle Suzumme’nin ne işe yaradığını anlayabilmiş değilim, gizliliğe dayalı bir oynanışı olması gerekirken saçma sapan hoplayıp zıplamayı tercih ediyor. Kendini aslan sanan Tora ise Wolverine rolünü üstelenmiş. Diğer ninjalar gibi sağa sola tırmanamıyor ama atikliği ve hızı sayesinde içine girdiği pek çok dövüş bir anda bitiveriyor. Kunoichi-Sun, taşıdığı mızrak sayesinde başka ninjaların dokunamadığı bazı özel samurayları uzaktan öldürebiliyor. Ama eğer Futo dışında oyunda kayda değer bir yan kahraman varsa o da Shun’dur. Okçumuz Shun, doğrudan dövüşlere girmesi durumunda çabucak hayatını kaybediyor ve dolayısıyla Shun’la oynarken saldırılarınızı çok iyi planlayıp ondan sonra harekete geçmemiz gerekiyor. Futo ve Hiro dışındaki ninjalar oynanışa aman aman değişiklikler getirmezken Shun tek başına oyunun bütün stratejisini değiştirebiliyor.


Kalkan büyüsüne pek güvenmeyin, göründüğü kadar güçlü değil.









Dağa çıkmak sizi zorladıysa müjdemi isterim, iniş oldukça keyifli.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Karakter çeşitliliği
+ Harika seslendirme ve grafikler
+ Bütün oyun inanılmaz şirin
+ Yaratıcı oynanış etmenleri
- Co-op desteği harika olurmuş
- Yeniden oynanabilirliği yok
- Hangi ninjayı kullandığınız nadiren fark yaratıyor.

Siz kesin şimdi "tonla ninja var, hangisiyle oynayacağımı nereden bileceğim?" diye soruyorsunuzdur. Ninja önsezilerimle anladım. Mini Ninjas'ın en güzel yanı işte bu noktada ortaya çıkıyor. Kurulan çark sistemi sayesinde oyunu durdurmaya bile gerek duymadan direkt olarak karakterimizi değiştirebiliyoruz. Aynı şey elbette büyü ve yetenekler için de geçerli. Bu sayede karşılaşacağınız her düşman grubunda, hızınızı hiç kesmeden anında ortama uyum sağlayabiliyorsunuz.

Her ne kadar bir aksiyon-macera oyunu olsa da Mini Ninjas'ın bir platform yüzü de var ve bu ne *Super Mario Galaxy* gibi aşırı çizgisel ne de *Legend of Zelda* gibi fazla serbest. Bu iki örneği verdim çünkü oyun açıkça bu iki yapımdan fazlasıyla etkilenmiş. Yine de Mini Ninjas'ın harmanladığı oyun yapısı üzerine kendi fikirlerini katmadığını söylemek haksızlık olur. Oyunda en çok zevk aldığım yerlerden biri karakterlerin giydikleri şapkaları (ki bununla okları da savuşturuyorlar) karlı tepelerden ve nehirlerden geçmek üzere kaykay ve sandala dönüştürebilmeleri oldu. Aslında düşünüldüğünde oldukça basit ve aptalca bir oyun elementi ama yine de çok tatlı olmuş.

CANAVARLAR AMA VARLAR

Hiro'nun büyü yapabildiğinden bahsetmiştim. Bu özelliği onu diğer ninjalar arasında doğrudan dövüşe girebilen iki karakterden biri haline getiriyor (diğeri Futo ayısı). Mini Ninjas çoğu zaman sizi A noktasından B'ye yollamaktan fazlasını yapmıyor. Esas numara bunu nasıl yapacağını size bırakması. Örneğin Ali Büyükşehir Belediyesi ve Berkant Köyü arasında Volkan Dağları var. Ben bu noktada ister nehir kenarına iner kayığımla tehlikeli fakat samuraysız bir yolculuğa çıkarım, ister kılıcımı çeker doğrudan çatışmaya girer istersem de dağın tepesine tırmanır platform öğeleriyle dolu bir yolu tercih ederim. Elbette bu rotalar ara sıra kesişiyor, yani tek birine takılı kalmak zorunda değiliz kesinlikle. Zaten oyun da sizi fazlasıyla yoldan çıkarıp yeni şeyler keşfedip öğrenmeye zorlayacak. Zaman zaman karşılaşabileceğiniz satıcılar veya size minik görevler verecek oyun ahalisinin tek amacı da bu zaten. Bazen kuytu köşede bulduğunuz bir çiçek veya sırf meraktan girdiğiniz bir şelalenin içinden çıkan hazine bu noktada beni doğrulamak üzere hazırolda bekleyen örneklerim aslında.

Bu kadar tatlı, her tarafından şirinlik fışkıran bir oyunun da elbette kendine göre kusurları var. Aksiyon öğeleri ön planda olmamasına rağmen girdiğim her savaşın ne olduğunu asla anlayamadığım karambollerle sonuçlanması veya o an için kameraya girememiş bir okçunun benden şiş kebap yapmaya karar vermesi elbette oyun deneyimim açısından pek hoş olmadı. Ayrıca oyunda altı karakter olmasına rağmen çoğu zaman sadece üçüne ihtiyaç duyacaksınız. Geriye kalanların neredeyse sırf alan doldurmak için oyunda yer aldığını düşündüğüm anlar bile oldu. Bunlar küçük aksilikler elbette; Mini Ninjas'ı platform oyunlarını seviyorsanız aynı benim gibi bir solukta bitireceksiniz. Ama hepsi bu. Oyunu bir kere bitirdikten sonra karakterlerin hiçbiri bu deneyimi baştan veya daha farklı şekilde yeniden yaşamak için önemli nedenler veremiyor maalesef.

Word'ümün editör alarmı acı acı çalarak artık toparlamam gerektiğini hatırlatıyor bana. Mini Ninjas'ın bu kadar iyi bir oyun olarak karşıma çıkmasını açıkçası hiç mi hiç beklemiyordum. Uzun süre önce unuttuğumuz bir tat (Croc!) olan üç boyutlu platform oyunlarını bilgisayarınızda bir kez daha tatmak istiyorsanız size yalvarıyorum Mini Ninjas'ın kalbinizi çalmasına izin verin. Harika oynanış fikirleri, şirin grafik ve ses efektleri, ufak tefek kusurlarına rağmen sürükleyici oynanışıyla ayın kayda değer seçeneklerinden biri duruyor karşınızda. Korsanlar kapmadan siz kapın.





Ninja Bir Nedir?

Doğanın çöpçü balıkları olarak isimlendirebileceğimiz ninjalar aslında oldukça sinsi varlıklardır. Hatta çöpçü balığıyla falan alakası olmamasına rağmen sırf dikkat dağıtmak için böyle bir benzetmeyi seçmişlerdir. Ninjaların tam anlamıyla kökeni bilinmiyor ancak ağır zırhlı aristokrat samuray ve derebeylerine karşı halk içinde oluşturulmuş bir hareket olduğu tahmin ediliyor. Genel kanının aksine ninjalar kaplumbağa değildir ve doğrudan dövüşleri tercih etmezler. Daha çok vur-kaç saldırıları ve gece yarısı baskınları sayesinde düşmanlarını yorup bitkin düşürmeyi hedeflerler.

Bugün hala Japonya'da medeniyet yüzü görmemiş televizyon, elektrik gibi kavramların varlığından habersiz ninja kolonileri yaşamaktadır demek isterdim ama bu komik olmasına rağmen pek gerçek sayılmaz. Garip varlıklar bu ninjalar...





"Hem şirin hem de kötü olamazsın dediler ama ben bunu da başardım!"

> Tür: Platform **> Yapım:** IO Interactive **> Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (79TL) **> Yaş Sınırı:** +10
> Minimum Sistem: Pentium 4 3GHz işlemci, 1GB RAM, GeForce 6600 veya Radeon X1300 ekran kartı
> Önerilen Sistem: Core 2 Duo E6400 2.13GHz işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3650 ekran kartı **> Web Sitesi:** www.minininjas.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Birazcık daha iyi olsaydı yılın en büyük sürprizlerindendi. Tadından yenmeyecek şirinlikte bir oyun olmuş.

8.6

PC PS2 PS3 Wii 360



QUEST VEREN KRALI OYNAMAK İSTEYENLERE - BURAK AKMENEK

Eğer siz de benim gibi rol yapma oyunlarına hastaysanız bol paralı görevleri aldığınız baş aktörü çok çok iyi bilirsiniz. Tanınmış maceracılara en kallavi görevleri hep kral verir. İşte Majesty 2'nin parlak fikri buradan çıkıyor, sizi o kralın tahtına oturtuyor. Ama bunun çok havalı bir şey olduğunu sanmayın, bu oyun sayesinde elindeki bütçeyi ne yapacağını bilemeyen zavallı kralın halini daha iyi anlıyorsunuz. Çünkü maceracılar sadece parayla motive olan birer açgözlü ve bu yüzden kraliyet hazinesini harcarken ne kadar cömert olursanız krallığınız da o kadar güvende oluyor.

VERGİ TAHSİLDARLARINI KORUYALIM

Ardania krallığında yeni kral, kendinden önceki krallar kadar şan ve şerefle anılmak istemektedir. Lakin önceki krallar o kadar iyi savaşmıştır ki öldürecek bir tek canavar bile kalmamıştır. Bu durumda kral kendi canavarını yaratmaya karar verir ve büyücülerinden bir şeytan çağırmalarını ister. Şeytan gelir ve kralı, üstüne etraftaki diğer lordları da öldürüp tüm krallığı ele geçirir. Şimdi, tahtın son kalan erkek varisi olarak amacınız Ardania'yı eski günlerine kavuşturmaktır.

Strateji oyunları geçmişinde şimdiye kadar yalnızca kendi öncülünde gördüğümüz bir mantıkla işliyor Majesty 2. Siz harcanamayacak kadar değerli olduğunuzdan krallığınızın korunması işini kahramanlara bırakıyorsunuz. Kahraman toplamak içinse önce lonca evlerini kurmanız gerekiyor. Oyunda hırsız, büyücü, ormancı, şifacı ve savaşçı loncaları var. Ayrıca cüce ve elf köyleri kurabiliyorsunuz. Her loncadan en fazla 3 adet kahraman çağırabiliyorsunuz ve bu kahramanlar savaştıkça seviye atlıyorlar. Tabii ki onlara görev vermek için harcadığınız paranın bir kaynağı olması gerek. Bu kaynaklar kurduğumuz binalar ve çevredeki köylü evleri. Vergiyi toplayanlarsa krallığımızın can damarı vergi tahsildarları. Bunun yanı sıra pazaryerinden, demirciden ve iksirciden kahramanlara malzeme satabiliyorsunuz. Yani onları göreve göndererek verdiğiniz paraları buralardan geri kazanıyorsunuz. Eh, oyun fantastik de olsa serbest ekonomi kuralları burada da sizi buluyor. Tek üretici siz olduğunuzdan işçi sınıfını yine bir şekilde soyabiliyorsunuz. Fakat karşılığında yaptığınız araştırmalarla onlara daha iyi silah ve iksirler verdiğinizden aslında alışveriş adil oluyor. Üstelik kahramanlarınız öldüğünde onları hayata geri getirmek için de para veriyorsunuz. İlk oyundan farklı olarak burada kahramanlarınızı tekrar canlandırma özelliği var ve bu durum oyunun devamında size büyük bir avantaj sağlıyor.

BAYRAĞI DİK, KAHRAMANI YÖNET

Oyunda kullanabileceğiniz dört





1- Oh oh 3 tane kahramanım ölü ve kaldırma maliyetine bak sen.

2- İşte ana harita. Açılmamış görevler soru işaretiyle belirtilmiş. Bundan sonra oyun çok zorlaşacak haberiniz olsun.

bayrak var ve her şey buna göre yürüyor. Kasabanız saldırı altındayken bile kahramanlarınızı doğrudan kontrol edemediğinizden, onlar kafalarına göre takılabiliyor. İşte savunma, saldırı, sakınma ve keşif bayrakları burada devreye giriyor. Üzerine bir motivasyon ödülü iliştirdiğiniz bayrağınızı dikerek kahramanlarınızı "yönlendiriyorsunuz". Ne kadar yüksek bir ödül koyarsanız o kadar çok kahraman gaza geliyor ve görevi yapmak için yola çıkıyor. Yalnız parayı koyarken iyi hesap yapın, çünkü geri alamayacaksınız. Bir de tüm kahramanlarınız kasabayı terk etmemeli, yoksa ani saldırılara açıksınız demektir. Koruma bayraklarını binalara ya da vergi tahsildarı ve köylü gibi karakterlerin üstüne koyabiliyorsunuz. Yalnız koruma bayraklarındaki paraları arada yenilemeniz gerek. Çünkü kahramanlar korumak için savaştıkça o para azalıyor ve tamamen bittiğinde kahramanlar da kafalarına göre macera aramaya başlıyorlar. Sakınma bayrakları ise kahramanların gitmemesi gereken yerleri belli ediyor. Bu sayede özellikle yakındaki güçlü canavarları daha baştan üstünüze çekme derdinden kurtuluyorsunuz. Her bölümün sonunda bir kahramanı seçip bir sonraki bölümde kullanabiliyorsunuz.

HER YERDEN SALDIRIYORLAR

Şehrinizin etrafına her biri ötekinden daha fazla paraya mal olan savunma kuleleri dikebiliyorsunuz. Fakat asıl yapmanız gereken şehrinize devamlı olarak yaratık gönderen inleri yok etmek olduğundan buralara saldırı bayrağı dikip ödül koymanız gerek. Eğer bu inler yok olursa içinden de son bir kez yaratık çıktığını unutmayın. Ayrıca şehrinizin etrafında rastlantısal olarak lağımlar açılıyor ve buralardan da küçük düşmanlarınız sürekli kasabanıza akıyor. Ayrıca bir kahramanınız öldüğünde şehrin yine rastlantısal bir yerinde bir mezarlık beliriyor ve iskelet ve zombi üretmeye başlıyor. Bu yuvalar yok edilemediğinden diplerine bir iki kule dikip kontrol altında tutmaya çalışmaktan başka bir yolunuz yok. Aksi taktirde kahramanlarınızı çok uzak bir yere gönderdiğinizde şehirdeki kaosta vergi toplayıcılarınız bile güme gidebiliyor ve bu da üretiminizi durduracak kadar ciddi bir sorun.

BENİM MİNİK KAHRAMANLARIM

Kahramanlarınız düşman indirdikçe tecrübe puanı topluyor. Yani bir nevi yetenek gelişimi sisteminin üstüne tecrübe puanı sistemi çalışıyor. Bu sayede oyunu başında çağırdığınız yüksek seviyeli kahramanlarınız bile daha düşük yaratıkları öldürüp seviye atlayabiliyor. Kahramanlarınız seviye atladıkça üstleri başları da değişiyor. Böylece bir bakışta yüksek seviyeli bir kahramanı diğerinden ayırabiliyorsunuz. Kahramanların moral durumu da yanlarında çıkan baloncuklarla anlatılıyor. Düşmanlarından kaçmaları, açgözlülükle hazinelere saldırmaları, kızmaları, korkmaları esprili bir dille ifade edilmiş.

Oyunda sıkı bir savunma kurmak her zaman işe yaramıyor. Zira şehre yakın yaratık kaynaklarını daha fazla yaratık üretmeden indirmeniz gerek ve bazen bunun tek yolu saldırmak. Bu arada haritada bazı yerlerde çit yanında bekleyen bir eşek göreceksiniz, bunlar ticaret yapabileceğiniz yerler. Eğer etrafı hemen temizleyip oraya bir ticaret alanı açarsanız belli aralıklarla toplanan para eşeğin çektiği bir arabayla hesabınıza transfer ediliyor (fantastik zamanların EFT'si). Oyunda hem bu eşek arabaları hem de vergi tahsildarlar çok narin. O yüzden risk altında oldukларına kanaat getirirseniz muhakkak önlem almanızı tavsiye ederim.

Majesty 2, ilk oyundaki farklı yapısını koruyan fakat birdenbire çok zorlaşan bir oyun. Eğer fantastik dünyalara meraklıysanız her halükarda edinmek isteyeceğinize eminim. Fakat oyunun ileri safhalarında gerçekten de stratejik yeteneğinizi konuşturmak zorunda kalacaksınız. Sonra uyarmadı demeyin. @

BUNU MUTLAKA YAPIN (YOKSA ÖLÜRSÜNÜZ)!

Köylüler evleri kafalarına göre kurduklarından kafanızda belirlediğiniz bir savunma sistemini bölümün en başından itibaren uygulamanız çok kolay olmuyor. O yüzden ekonominizi bu evlere dayamak yerine yaratıkların geldiği yerleri belirleyip en az yaratık akan tarafa doğru lonca evlerini dikmelisiniz. Bu taktik evleri nispeten saldırıdan uzak tutuyor ve düzenli olarak vergilendirebilmenizi garantiliyor. Her bölümde kiralayabileceğiniz lordları mümkünse en düşük seviyelilerden seçin. Böylece bütçeniz büyük bir açık vermeden, toparlanana kadar koruma sağlamış oluyorsunuz. Savaşçılar loncası acil durumda yamakları savaşa çağırabildiğinden size avantaj sağlarken hiçbir kahraman düşmana hırsızlar kadar fazla zarar veremiyor. Kalenizi ikinci seviyeye çıkartır çıkartmaz handa partiler kurmaya başlarsanız kahramanlarınızın ölmesini de engellemiş olursunuz. Bir savaşçı, bir şifacı ve iki adet yüksek zarar veren üyeden kurulu dört kişilik bu grup (bir parti en fazla 4 kahraman alabiliyor) hem beraber gezdiği için ölmeyecek hem de en yüksek verimlilikte kullanılacaktır. Savunma kulelerine asla güvenmeyin. Toplu bir saldırıda kolayca yerle bir oluyorlar.



Elflerin köyü bu işte. Yalnız elflerle cüceler birbirinden pek hoşlanmıyor bilesiniz.

KAHRAMANLARINIZ SEVİYE ATLADIKÇA ÜSTLERİ BAŞLARI DA DEĞİŞİYOR. BÖYLECE BİR BAKIŞTA YÜKSEK SEVİYELİ BİR KAHRAMANI DİĞERİNDEN AYIRABİLİYORSUNUZ.



Ejderhaya elinizdeki tüm parayı yatırınca bir anda bir sürü hevesli maceraperest üstüne çullanıveriyor.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Onlarca farklı kahramanı yönlendirebiliyorsunuz
+ Oynanışı eğlenceli ve bağımlık yapıcı
- Oyun ortasından itibaren çok dengesiz bir biçimde zorlaşıyor
- Yok edilemeyen yaratık kaynakları can sıkıcı olabiliyor

> **Tür:** Stratej > **Yapım:** 1C Company > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 7+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 1.8GHz/AMD Athlon64 3200+ İşlemci, 512MB RAM, GeForce 7900/ATI Radeon X1800 Ekran Kartı, 1.07 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.8GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 8600/ATI Radeon HD 3870 Ekran Kartı > **Web Sitesi:** www.majesty2.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

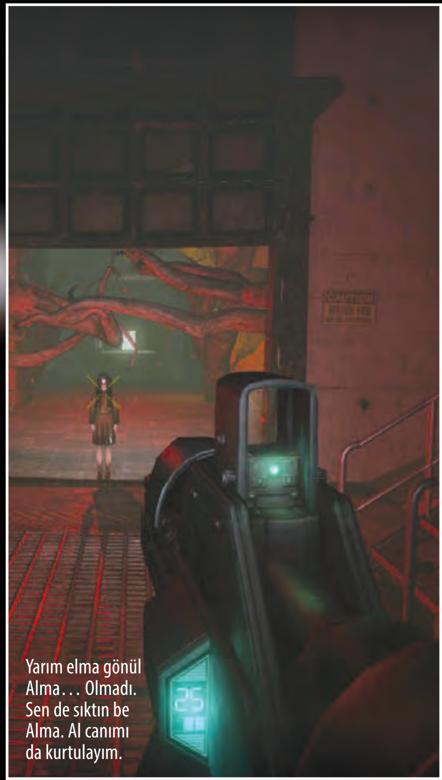
Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Rol yapma oyunlarındaki rolünüzden sıkıldıysanız oyuna bir de bu açıdan bakmaya ne dersiniz?

7.5

PC PS2 PS3 Wii 360





Yarım elma gönül Alma… Olmadı. Sen de sıktın be Alma. Al canımı da kurtulayım.

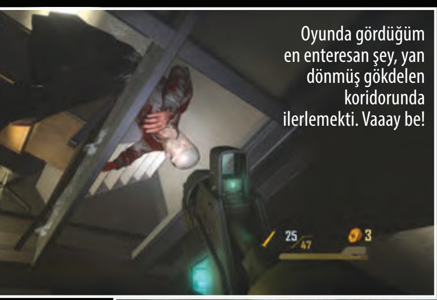
F.E.A.R. 2: REBORN

-İTAAT ET! BENİ DİNLE! ANAHTAR SENSİN! -EDERSEM TÜKÜR YÜZÜME!

-KAAN ALKIN

İlk F.E.A.R.'ı oynadınız mı? Peki ya ikincisini? Ne hissettiniz? Bir sonraki paragrafa geçmeden önce gözlerinizi kapatmanızı ve bu iki oyunu oynarken hissettiklerinizi anımsamanızı istiyorum.

Gerginiz ve tetikteyiz. Artık oyunu oynamaya başlayabiliriz. Işıklar kapalı, cam akşamın soğuğunu odanın içine hafiften üfleyebileceği kadar aralık. Atmosfer dört dörtlük. Reborn zamanı. Karakterimiz Foxtrot 813'ü Mech'ine bindirip atmosferden şehre fırlatmakla işe başlıyor Monolith. Bir gökdeleni delerek yaptığımız yumuşak inişin ardından, adettendir, etrafa kan kusuyoruz bir süre. Mech'le ilerleyemeyeceğimiz noktaya geldiğimizde yaptığımız tüm hazırlıkların karşılığını alacağız umuduyla dalıyoruz inşaatı yarım kalmış (adettendir o da, Monolith sağolsun) gökdelenin derinliklerine. Ekibimizle buluştuktan sonra oyunun başından beri 813'ün duyduğu rahatsızlık su yüzüne çıkıyor. Ara ara duyduğu sesler netleşiyor, yükseliyor, anlık hayalleri bir anda gerçeğe dönüşüyor. Kendini kaybettiği anda takım arkadaşlarını temizliyor ve böylece yaşayan her canlıyı kendimize düşman etmiş oluyoruz. Bu noktada sırtım üşüdüğü için kalkıp camı kapatıyorum, gidip içecek bir şeyler alıp masama geri dönüyorum. Kalkarken açtığım ışığı da bilerek kapatmıyorum. Sıkıldım.



Oyunda gördüğüm en enteresan şey, yan dönmüş gökdelen koridorunda ilerlemekti. Vaaay be!

GİZEM ADAMI 813

Oyun bize 813'ün kim olduğuna dair hiçbir bilgi vermiyor. Karaktere gizem katmak falan da değil, çok da umursamadıklarından böyle olmuş gibi geliyor bana. 813 bir redneck olabilir ya da bizim eski kapıcı Ali Osman ağabey. Sonuçta bir piyondan fazlası değil. Farkındayım tatsız tutsuz gidiyoruz ama 800 Microsoft puanı ya da 10$ verdikten sonra (Steam fiyatı 4.99$), normal zorluk seviyesinde 1 saatten kısa süren bir paketten nasıl hazla bahsedebilirim ki? İlk oyunu oynamamış insanların "Kim ola bu yeniden doğacak kodesteki herif" diyeceği, 2 oyunu da yemiş yutmuş olanlarınsa toplamda 2 kez görünen ve birinde kafamıza araba atan Alma'yı mumla arayacakları, son 15 senedir koşturduğumuz o koridorlardan fazlasını içermeyen bir oyundan nasıl hazla bahsedeyim… Peki bu bir saatlik serüvende hiç mi iyi bir şey yok? Devrik gökdelen bölümü var. Çok hoş olmuş. Beş dakika ama çok hoş. Olay şu, yıkık dökük bir gökdeleni alıp yan çeviriyorsunuz. Böylece aynı koridorlarda gezerken zemine yaptığınız açı değişik oluyor. Bravo.

Alma'nın karşısına rakip çıkartıp bir sonraki oyuna yol yapmak istiyorsunuz, anlıyorum. Ama bari düzgün yapın. Alma gördük mü tüylerimiz diken diken olsun. Nefes nefese kalalım aksiyona girdiğimizde. F.E.A.R.'ın yükseklerde başlayan başarı grafiği maalesef hızla düşmeye devam ediyor. Yere çarpmadan uzaklaşmakta fayda var. Bari ara videoları yüksek kaliteli yapsaydınız. Neyse, 813 seni hiç tanımamayı isterdim. Düşünüyorum da, zaten hiç tanımamışım.



Oyunun en kanlı sahnesi. Ama bizimle alakası yok. Korkmuyoruz biz artık bunlardan kardiş!

PARANIZ CEBİNİZDE KALSIN

---ÇILGINLAR GİBİ SPOILER İÇERİR---





Oyungezer'den 4.99 dolar değerinde dev hizmet! DLC'nin son 2 karesi (seksi kareleri için tıklayın)! 1 saatlik çarpışmanın sonucu. Alma'ya rakip geliyor! Karakteri hatırlamayanlar ilk oyunu baştan oynasın. 813 olarak etrafta yaklaşık bir saat dolandıktan sonra dönüp dolaşıp oyunun ilk videosunun ilk sahnesinde gördüğümüz odaya geliyoruz. İlk sahneyle oyunun son sahnesi arasında kayda değer bir durum olmadığından sizi bu dertten kurtaralım dedik. Amcam 813'in omzuna dokunuyor (magic touch). 813 maskesini çıkarttığında bedeninde amca yeniden doğmuş oluyor. TADAAAAAA! Haydi başka oyuna gidelim.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat / 1 gün / 1 hafta / 1 ay / 1 yıl

Resimlere bakın ve 5 dolarınız cebinizde kalsın. Bir saatlik zevksizliğe değmez.

4.2

PC PS2 PS3 Wii 360

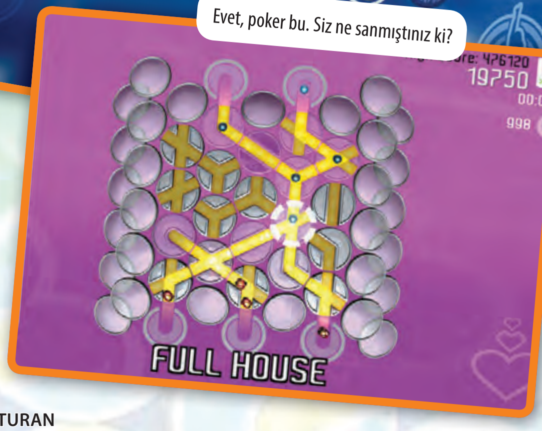
> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Monolith Productions > **Dağıtım:** Steam'de 5 $ > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Penitum4 2.8GHz / Athlon 64 3000+ işlemci, 1GB RAM, GeForce 6800 / Radeon X700 ekran kartı, 15GB sabit disk alanı (F.E.A.R. 2 kurulumu dahil) > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.2GHz / Athlon 64 X2 4400+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8600GTS / Radeon HD 2900XT ekran kartı, 15GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.whatisfear.com



İlerleyen bölümlerde alacağınız power-up'larla, zincirleme kombo sayısını artırabilirsiniz.



İstanbul'un metro haritasını değil de Boğaz köprülerini çağrıştırması benim garipliğim mi?



Evet, poker bu. Siz ne sanmıştınız ki?

Droplitz

BU ALIŞKANLIĞI KAPALI MEKANLARDA TÜKETEBİLİRSİNİZ -VOLKAN TURAN

Çok bulmaca oyunu oynadığımda, bu oyunların oynanış mantığını gündelik hayata uyarlamaya çalışmak gibi manyakça bir çabaya kapılıyorum. Örneğin tıka basa dolu bir otobüsteki boşluklara hangi iri veya ufak yolcu gelse geriye ne kadar yer açılır? Ya da kallavi bir alışveriş sonrası buzdolabını *Tetris* kurallarına göre muntazam doldurmak mümkün müdür? *Tetris*'in meşhur çubuğu yerine salam kullanmak uygun düşer mi? En basitinden düşünün, aynı renk kıyafetler giymiş üç insan yan yana geldiğinde *Bejewelled* tarzında gup diye patlamalarını hiç mi istemediniz? Gelgelelim Droplitz'i gerçek hayatta eşleştirecek bir yer bulamadım. Anca lağım taşacak da, oradan gelen *canlılara* yol göstereceğiz. Olacak iş değil!

Droplitz'de yaptığınız tek şey, ekranın üstünden aşağı doğru inmekte olan sevimli mi sevimli tanelere yol göstermek ve her birinin ait olduğu yere girmesini sağlamak. Bu basit amaç, oyunun alışkanlık hale gelmesine neden olan en önemli etken. Çünkü kafanız ekstra konularla yorulmuyor, işler birbirine girmiyor. Zaten oyun boyunca bir hayli meşgulsünüz çünkü biraz da zekâ-bulmaca oyunlarından öğeler bulunuyor Droplitz'de. Dairelerle dolu bu ekranda başarılı olmak için ekranın hem aşağısından hem yukarısından çift yönlü düşünüp tanelerin gidiş yolunda en az bir tane yol oluşturmaya çalışıyorsunuz. Boşa giden her tane, oyunun acı sonuna bir adım daha yaklaştınız demek. Bu yüzden daireleri hızla çevirirken zamana karşı da yarışıyorsunuz.

MİNİK TOPÇUKLARLA AKAN HAYAT

Daire içindeki kanallar bir yol oluşturduğunda hafif bir kabartı oluşturarak size ipucu veriyorlar ama tam olarak bir yolun oluşması için, tüm yolun sarı renge dönüşmesi lazım. "Tüm yol"dan kastım, bir başlangıç ve bir bitiş noktası arasında herhangi bir yol olmaması. Yoksa taneler bu yollardan sapacaktır. Bunun önüne geçmeniz için dairelerin içindeki yol sayılarını takip edebilirsiniz. Bir, iki, üç veya dört farklı yola sizi yönlendiren bu daireleri ya kullanmayacak, kullanıyorsanız da bir sonraki daireyle uyumlu olacak mı diye hızlıca düşüneceksiniz. İşte oyunun keyfini bu noktadan sonra hissetmeye başlıyorsunuz, zira bu iş ne kolay ne de zor. Ne kadar çok taneyi içeri sokarsanız o kadar çok puan alıyor, ne kadar çok puan alırsanız da oyundaki diğer bölüm ve modları o kadar çabuk açıp eğlencenizi artırabiliyorsunuz. Ayrıca online arenanada da bu puanlarınız listeleniyor. Puan kasmayı seven biriyseniz, çok ciddi rakipleriniz olduğunu belirteyim.

Kendi tarzını, kendi kuralını yaratıp bunu da güzel sunan oyunlarla çok sık karşılaşmıoruz nihayetinde. Droplitz'i bu yönden de sevdik; taklitçi değil. Sonuç olarak Xbox Live Arcade, PSN Steam'den de satın alınabilecek bu bulmaca oyununu, biraz yenilik arayan bulmaca seven tayfaya kesinlikle öneririm. Tabii ki bolca da zamanınız olması lazım çünkü epey bir süre diğer oyunlara dokunmanıza izin vermeyebilir Droplitz.



Puan kazanmanın farklı yolları var. Eğer tek kaynaktan bir çok yere yol açabilirseniz daha fazla, eğer tüm kaynaklardan tüm yerlere yol açabiliriz, daha da fazla puan kazanırsınız.

> **Tür:** Bulmaca > **Yapım:** Blitz Arcade > **Dağıtım:** Atlus / Steam (10$) > **Yaş sınırı:** 3+ > **Web Sitesi:** www.atlus.com/droplitz > **Minimum sistem:** 1.0GHz işlemci, 256MB RAM, 256MB ekran kartı, 300MB sabit disk alanı > **Önerilen sistem:** 1.0GHz işlemci, 512MB RAM, GeForce6800 GT /ATI Radeon 2600 Pro ekran kartı

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bir bulmaca oyunundan çoraplarınızı yıkamasını beklemiyorsanız gayet tatmin olacaksınız oynarken.

8.0

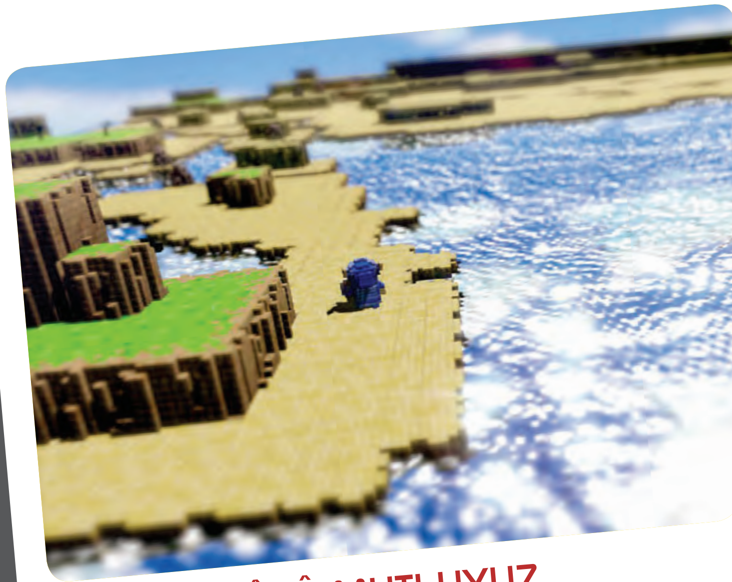
PC PS2 PS3 Wii 360



YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

EKŞİ ZAMANLAR

Sonbaharı seviyorum! Yani sevilmeyecek nesi var bilmiyorum ama etrafımda yazın bittiğine üzülen, kışlıklarını dolaptan küfrede küfrede çıkartan o kadar fazla insan var ki muntazaman açıklama yapmak zorunda hissediyorum, sonbaharı çok seviyorum çünkü ben. Dışarı her çıktığımda gözeneklerimden kelebekler fışkıracakmış gibi hissediyorum. Bulutlu, rüzgârlı hava bana hayatta olduğumu hissettiriyor resmen. Etimin ve derimin orada olduğuna, ezildiklerini hissettiğim üç ayın ardından emin oluyorum, üşüyüp de battaniyemin altına girdiğimde tenimin minnetini zihnimde de hissediyorum ve kaba ellerimle bir ince belliyi sararak filmlerimi, maçlarımı veya dizilerimi seyretmek müthiş keyif veriyor. Söyledim mi başıma çok iş açan o üç kelime bile bazen gayrı ihtiyari dökülüyor dudaklarımdan; "hayat güzel ya". Oyun dünyası da ufaktan ufaktan canlanıyor ya bir de, hafiften hafiften senenin bombaları düşüyor ya kucağımıza... Bir de ikinci yaşımız yaklaşmasın mı, benden mutlusu yok, vallahi yok. İkinci yaşımızda bana bir zaman makinesi hediye edip beni Roger Waters ve Leonard Cohen konserlerine gönderecekmişsiniz diye duydum Serpil? Zahmet olmasın o ya, ikisi bizim ofiste konser verseler o da kafi olur vallahi. Şimdi izninizle ben Heavy Rain fonumdaki parayı kontrol etmeye gideyim, malum, sonbahar geldi, sevdiğimiz, beklediğimiz oyunlar birer birer geliyor, üşüdükçe ellerimizi ince belliye sarıyoruz ve siz de çok iyi biliyorsunuz ki "hayat güzel ya." Biterken çalıyordu: *"Nobody loves me, it's true... not like you do."*



8-BIT'LE HÂLÂ MUTLUYUZ

8-bit dönemine saygı duymayan var mı aramızda? Her yönden fikir ayrılığına düşme potansiyeli taşıyan oyun dünyasının belki de tek ortak noktasıdır bu; o dönemi yaşamış herkes Mario'ları, Tank'ları, Popeye'ları sevgiyle anar, o piti piti grafiklerden "din tıs" temelli melodilere kadar her şey bir başka gözükür gözlerine. Hatta bazıları oyun yapımcısıdır, işi biraz ileri götürür ve yeni nesil konsollarda mükemmel bir 8-bit saygı duruşu olan 3D Dot Game Heroes'u yapar. Baştan aşağı Legend of Zelda kokan ve baştan aşağı mükemmel görünen bir oyun 3D Dot Game Heroes. Ve en güzel yanı, tarzının sonuna kadar 8-bit olması. Sadece PS3'e çıkacak oyunun henüz Japonya dışı bir çıkış tarihi yok ama beklemeye hazırız, *o kadar* etkilendik.

CONSOLE



OYUN ÇARŞISI PSP GO'YA KARŞI

PSP Go'ya dair her ay bir haber bulup girmeye kasıyormuşuz gibi gözüktüğümüzün son derece farkındayım. Fakat tartışmasız bir şekilde el konsolu dünyasında DSi'dan beri en büyük olay olan PSP Go'nun vukuatları ve gariplikleri bir türlü bitmiyor. GamesCom'da açıklanan ve Apple'ın App Store'unun bir benzeri olan Minis'in ardından PSP Go'nun kulvarının DS'ten farklı olduğu kanaatine varmıştık ve görünen o ki yalnız değilmişiz. Bu kanaatten bizim kadar olumlu sonuçlar çıkarmayan Hollanda'nın en büyük oyun market zinciri Nedgame, geçtiğimiz günlerde UMD sürücüsünün yokluğunu ve PSP 3000'den 80 euro fazla olan fiyatını sebep göstererek PSP Go'yu satmayacağını açıkladı. Bunun arkasına nasıl bir hesap vardır, şimdilik bilinmiyor fakat yapılan spekülasyonlara bakılırsa sadece oyun ve konsol satan marketlerin kullanıcıları 3000'in halefinin Go olduğu yanılgısına düşmesin diye böyle bir önlem alınmış. Üstelik Nedgame bu konuda yalnız değil, zira İspanya'da da bazı marketlerin PSP Go'yu satmayacağı konuşuluyor. Sizi bilmiyorum ama benim burnuma çok acayip bir "fail" kokusu gelmeye başladı.

ORGANİZE İŞLER BUNLAR

Oyun dünyasıyla ilgili üç yüz adam toplasak ve hepsine Microsoft'un konsol piyasasına dair gerçekleşmemiş en büyük arzusu nedir diye sorsak, "noluyo lan"dan sonra alacağımız cevap nedir? O kelimenin sizin kafanızda da yanıp sönmeye başladığını biliyorum: Japonya. Senelerdir Japon piyasasına girmeye çalışan Microsoft bildiğiniz gibi bunun için J-RYO'lara odaklanan bir ikinci parti şirketi yaratmaktan (Lost Odyssey ve Blue Dragon bu çabanın meyveleri), Vampire Rain, Eternal Sonata ve Tales of Vesperia gibi oyunlarla kısa veya uzun süreli münhasırlık (exclusive dediklerinden) anlaşmaları yapmaya kadar birçok yol denedi bugüne kadar. Ama ikinci kısımla ilgili problemi görüyorsunuz değil mi? Vampire Rain, Eternal Sonata ve Tales of Vesparia'nın hepsi münhasırlık anlaşmalarından bir sene sonra PS3'e çıkmış oyunlar. Bu ilk başta alakasız bir önerme gibi gözükse de önemi çok büyük. Zira geçtiğimiz günlerde bir Japon yapımcısı bütün bu oyunlar için ilk önce Microsoft'tan kısa süreli münhasırlık anlaşması sayesinde yüklü bir geliştirme parası aldıklarını, 360'a yapım kolay olduğu için de kısa sürede oyunu bitirdiklerini açıkladı. Ardından da 360 oyunları Japonya'da satmadığı için oyunun nispeten ucuz bir maliyetle PS3'e port edildiğini ve Microsoft'un verdiği paranın kalanıyla PS3'e gelişim ücretinin karşılandığını ekledi. Görünen o ki bu kasıtlı olarak başvurulan bir uygulama değil ama Microsoft'un planında bazı hatalar olduğu da ortada.



AYDIN HAVASI

> Pink Floyd'un hayatta kalan üyelerinden Nick Mason gruba ileride bir Pink Floyd: Rock Band veya Guitar Hero: Pink Floyd önerisi gelirse buna sıcak bakacağını belirtti. Expert modda, Shine On You Crazy Diamond'ın tüm partlarını çalmayı denediğinizi düşünsenize... Tüylerim diken diken oldu.

> iPhone, iPod Touch ve doğmamış PSP Go'ya kardeş geliyor; Microsoft'un yeni bebeği Zune HD an itibariyle Project Gotham Racing ve Audiosurf'ün aralarında bulunduğu birkaç oyunla gelecek ve görünen o ki portföyü daha da genişletecek.

> Bin kaykaylı, akınlarda çocuklar gibi şendik: Skate 3 açıklandı.

> Toys 'R' Us'ın Amerika'da dağıttığı bir broşürde iddia ettiğine göre Amerikalıların Şükran Günü'yle başlayan tatil sezonlarına Wii 50 dolarlık bir fiyat indirimiyle girecek. Bunun bir Toys 'R' Us'ın kampanyası mı yoksa Wii'nin genel bir fiyat indirimi mi olduğu bilinmiyor fakat ilk defa Nintendo'nun elinde talepten fazla Wii olduğunu düşünürsek ikincisi akla daha yatkın.

MASTER



KONSOL TOP 20

İnanamıyorum! Geçen sayıda temennide bulunduğum her şey tuttu! Wii Play yok, liste çeşitli... Yaşasın sonbahar!

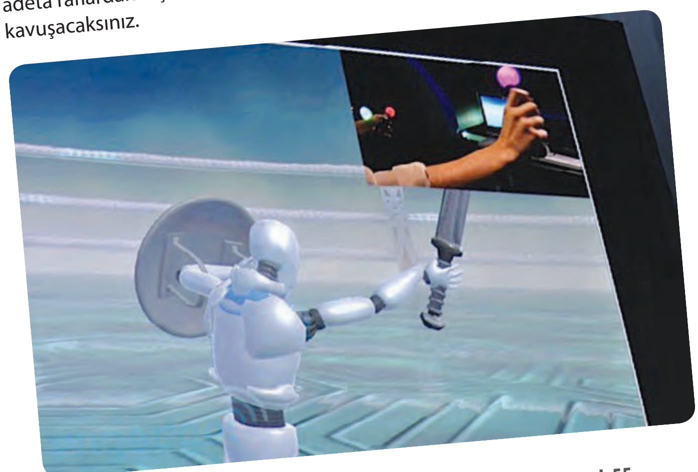


1 Guitar Hero 5
PS2, PS3, Wii, 360
Activision
Hepimiz gitar hiroyuz demek ki.

Oyun	Tür	Platform	Firma
02 Colin McRae: Dirt 2	Yarış	PC, PS3, Wii, 360, DS, PSP	Codemasters
03 Batman: Arkham Asylum	Spor	PC, PS3, 360	Warner Bros.
04 The Beatles: Rock Band	Eğlence	PS3, 360, Wii	EA Games
05 Wii Fit	Spor	Wii	Nintendo
06 Wii Sports Resort	Spor	Wii	Nintendo
07 Il-2 Sturmovik: Birds of Prey	Sim.	PS3, 360, DS, PSP	1C Company
08 Call of Duty 4: Modern Warfare	FPS	PS3, 360, PC	Activision
09 Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
10 Ashes Cricket 2009	Spor	PS3, 360, Wii, PC	Codemasters
11 Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	360, PS3, PS2, Wii, PSP	EA Sports
12 Fight Night Round 4	Spor	360, PS3	EA Sports
13 Call of Duty: World At War	FPS	360, PS3, Wii, 360	Activision
14 Mini Ninjas	Aksiyon	PS3, PC, Wii, DS, 360	Eidos
15 Dissidia: Final Fantasy	Dövüş	PSP	Square Enix
16 Wolfenstein	FPS	PC, 360, PS3	Activision
17 Grand Theft Auto IV	Aksiyon	PC, 360, PS3	Take Two
18 Lego Batman: The Videogame	Aksiyon	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	Warner Bros.
19 Dr. Kawashima's Brain Training	Eğlence	DS	Nintendo
20 Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	Activision

PS3 VE Wii KARDEŞLİĞİ

Mesele E3'te dünyaya tanıtımı yapılan teknolojiler oldu mu ofis hudutları içindeki herkesin bir fikri vardır, bazısı (meali: herkes) Natal'ın Sony Motion Controller'dan fersah fersah ötede bir teknoloji olduğunu canla başla savunurken bazısı (meali: ben) Motion Controller'ın daha hoş, daha kullanılabilir bir teknoloji olduğunu iddia eder. Ama tüm bu fikir ayrılıklarının ortasında bile, söz Natal vs. Sony Motion Controller'a gelmeden önce herkesin tekrarladığı bir şey var; SMC Wiimote'un çok gelişmiş bir sürümünden fazlası değil. Bunu size anlatmamın sebebiyse bu karara tek varanın biz olmadığımız gerçeği. Geçenlerde bir internet sitesinde verdiği röportaj sırasında Japonya'da pek çok oyun yapımcısının Motion Controller'ı olumlu karşıladığını belirten Jun Takeuchi (*Resident Evil 5*), bunun sebebinin Motion Controller'ın varlığının bundan sonra PS3'e Wii oyunlarının port edilebileceği anlamına gelmesi olduğunu söyledi. Evet. PS3 sahipleri, tebrikler, en sonunda şahsen öve öve bitiremediğim, adeta raflardan taşmakta olan o üçüncü parti Wii oyunlarının hepsine kavuşacaksınız.





DÜNYANIN DIRT BİR YANINDA PİSLİĞE BATACAKSINIZ!

- BERKANT AKARCAN

Bu adam Britanyalı, hem de kuzeyinden. Kendisini sevmek için sadece bu bile yeter. Enver Paşa'nın Almanları sevdiği gibi ben de İngilizleri seviyorum. Hani "adadan babam çıksa yerim" gibi. Müziği, modası, havası, sokakları… Neyse, konumuz İngiltere değil. Aslında olabilir de, böylesine güzel bir insanı yetiştirdiği için. Her ne kadar 39 yaşında, evine inerken geçirdiği helikopter kazasında onu kaybetmiş olsak da… Onca yıl dünyanın sayısız virajından sağ çık, onlarca uçurumdan çakıl taşlarını savur; ama sonun havadan olsun. Colin McRae'den bahsediyorum elbette.



Replay'ler sırasında Co-Pilot tarafından kokpit görüntüsü.

Ve birazdan Colin McRae DIRT 2'den bahsedeceğim. Adına yapılan oyunlardan en yenisi. Dahası, öldüğünden beri çıkan ilk Colin oyunu ve belki de bu yüzden, tüm güzellikleriyle ustaya bir saygı duruşu.

KULAK BOYNUZU ALDATIRSA

GRID'in yapımcısı Codemasters'dan geliyor DIRT 2. Ve bugüne kadar oynadığımız tüm ralli oyunlarındaki eğlencenin bir hiç olduğunu acı şekilde insanın yüzüne vuruyor. Codemasters bir araba yarışı oyununun her kıvrımını ezberlediğini gerek oyunun sunumuyla, gerek grafiklerle, gerekse de sürüş dinamikleriyle *GRID*'de açık açık göstermişti. *Gran Turismo*'ya ağzının suyuyla bakıp derbeder olan PC oyuncularına gün doğmuştu *GRID*'le. Ve ben hatırlamıyorum geçtiğimiz sene daha iyi bir yarış oyununun çıktığını. Zaten hâlâ *GRID* konuşuyorsak, ortada benim unutkanlığımdan fazlası olduğu çok açık: GRID harika bir oyundu.

Peki yine Codemasters'dan çıkan DIRT 2, *GRID*'in yavrusu olarak mı kalıyor yoksa boynuz kulağı geçiyor mu? Cevap: Boynuzlu seçenek. Aslında birçok özellik açısından benzeseler de (bir kere aynı motoru kullanıyorlar), DIRT2'de kendinizi daha fazla yola ait hissediyorsunuz. Oyuna attığınız ilk adımınızdan itibaren hiçbir şekilde bozulmayan tasarım kimliği, bu kimliği bir yaprak doğallığında örten müzik seçimleri ve sizi yormayan kariyer ilişkileri bu aidiyeti ziyadesiyle sağlıyor.

HANİ DİKİZ AYNASINA CD-TESBİH İKİLİSİ?

Bu aidiyeti kuran asıl etkense bir yarışçı gibi yarış gününü yaşıyor olmanız.

X-GAMES

İlki 1995 yılında yapılan X-Games, ESPN tarafından her yıl düzenlenen ekstrem spor organizasyonunun adı. Kış (Ocak-Şubat dönemi) ve yaz (Ağustos) oyunları olarak ikiye ayrılıyor. X-Games'i özel yapan şey ise birçok ilkin X-Games sırasında yaşanması. Tony Hawk'ın 900'ü, Anthony Napolitan'ın bisikletle double front flip'i, Travis Pastrana'nın motokrosta double backflip'i. Ayrıca festival havasında geçiyor, müzikleri ve etkinlikleri olay oluyor. X-Games de DIRT2'deki yerini alıyor.







1- Yarışların atraksiyon açısından NFS Shift'ten bir gömlek üstün olduğunu söyleyebiliriz.

2- Çamur efektleri ve araçların üstüne yapışması süper olmuş.

Sıradan yazılı menüler yerine çok güzel bir üç boyutlu etkileşim sistemi oturtmuş Codemasters. Yarışlar için dünyayı dolaştığınız bir karavanınız var ve bunun içinde yaşıyorsunuz. Bu karavanın içinde hareket edebiliyor, etrafınızdaki objelerle oyunun çeşitli menülerine ulaşabiliyorsunuz. Mesela bir yarışa girmek için dünya haritasında ülkeler arasında geziyorsunuz, oyunun zorluk seviyesini yaka kartınız üzerinden seçiyorsunuz, turnuvalara posterler üzerinden ulaşıyorsunuz, günlüğünüzü açarak ödüllerinizi görebiliyorsunuz. Eğitim videoları bile çekyatın oradaki televizyonda oynuyor.

Ortam karavanın içiyle de sınırlı değil, her şehre özel etkinlik alanları var. Mesela Los Angeles'taysanız LA Convention Center'ın dibine kuruluyor



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Dolu dolu kariyer modu
+ Sanatsal sunumu
+ Kontrolün sizde olması
+ Müthiş müzikleri
- Ses efektleri kendini tekrar ediyor

NFS SHIFT Mİ YOKSA DIRT2 Mİ DERSENİZ… BEN DIRT2 DİYORUM AMA SİZ NFS SHIFT YAZISINI OKUMADAN KARAR VERMEYİN

BAS GAZA AŞKIM BAS GAZA

Böyle bir oyunda herhalde "bas gaza aşkım bas gaza" diyen bir İsmail YK beklemezdi kimse. Zaten yok, rahatlayabilirsiniz. DIRT2 son zamanlarda duyduğum en iyi oyun müziği arşivine sahip. Franz Ferdinand'ın Ulysses'inden tutun Bloc Party'nin Helicopter'in ve Ladyhawke'nin My Delirium'una kadar harikulade şarkılara ev sahipliği yapıyor DIRT2! Sırf bunun için bile oynarım be!

bu panayır havasındaki mekân. Diğer yarışçılar falan da orada, dolaşıyorlar, görüyorsunuz. Bu üç boyutlu etkileşimli menü sisteminde de belli objelerin üzerine gelmezseniz yazılar bile çıkmıyor, gayet sade ve incelikli bu sebepten dolayı.

Aracımızı seçtikten sonra ya da aracı yarış için seçmeden önce özelleştirebiliyoruz. Dünyayı dolaşıp yarıştan yarışa koştuğumuz süre boyunca para, deneyim puanı ve araç modifikasyonları alabiliyoruz. Her yarış sonunda sıralamamıza göre alıyoruz bu ödülleri, birinci olursak ne âlâ. Bir de ne kadar zor seviyede oynarsanız o kadar katlanıyor ödül. Parayı yeni araçlar satın almak için kullanıyoruz, araç modifikasyonlarını aracın giydirmesini ve kokpit içi aksesuarlarını (hatta kornayı) kişiselleştirmek için kullanıyoruz. Deneyim puanı (DP) ise seviye atlamamızı sağlıyor. Kariyerimizde ilerlemek için bu DP'lere ihtiyacımız var, zira seviye atlamadan sonraki yarışlara ulaşamıyoruz. DP'yi oyun içi görevleri tamamlayarak (100 metre drift atın, 10 kez takla atın gibi görevler) kazanmanın yanı sıra, asıl olarak yarışlardan kazanıyoruz. Bu da demek oluyor ki ne kadar iyi yarışırsanız, ilerleyen yarışları o kadar çabuk görürsünüz.

TURİST COLIN UZAYDA

Kariyerimiz boyunca dünyanın dokuz ülkesinde yerinde yarışıyoruz, Utah'tan Hırvatistan'a, oradan da Çin'e uzanan geniş bir haritamız var (benim favorimse daracık yolları ve yeşillikleriyle Malezya oldu). Türkiye rallisi neden yok diye üzülmeyin. Bu bir WRC oyunu değil, ondan da önemlisi DIRT serisi standart bir ralli oyunu değil. İşte bu yüzden farklı disiplinlerde yarışlara tanık oluyoruz. Rally Cross'ta asfalt/toprak melezi yollarda tur bazlı kapışırken, Last Man Standing'de 20 saniyede bir sıfırlanan sayacın sonunda en arkada olmamaya çalışıyoruz. Gate Crasher'da en hızlı zamanı yaparken yola dizilen köpüklere çarpıyoruz, Domination'da pistin her sektöründe en iyi zamana imza atmaya çalışıyoruz, Trailblazer'da uzun ama kıvrımlı yollarda kazasızca gazlıyoruz, Raid'de ise koca koca arabalarla alternatif yollar kullanarak (kaotik ama tadı güzel) yarışıyoruz. Ayrıca bazı yarışçılar yeke yek müsabaka da teklif ediyor, bunları atlamayın, ilişkilerinizi geliştirmek için iyi bir fırsat.



Gece yarışlarının tadı başka oluyor.

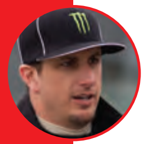
Birkaçı hariç her ülkenin üç farklı aşaması var; Rookie, Pro ve All-Star. Rookie yarışlarından başlayarak kendimize bir isim yapmaya çalışıyoruz. Ama derdimiz medyada yer almak değil, yarışçılar arasında nam salmayı hedefliyoruz. Nitekim başta kimsenin ciddiye almadığı bir çaylakken giderek çevremiz genişliyor. DIRT2'nin en çok üzerinde durduğu olay da bu, gerçek yarışçılar da sesleri, modelleri ve arabalarıyla oyunda yerlerini almış durumda ve bizimle arkadaşlık kuruyorlar. Hatta ilerde takım yarışlarında beraber yarışabiliyoruz. İlk başta sadece isminizi duyuyorlar, sonra bazıları arkadaşınız oluyor, bazıları sizin için bir efsane diyor. Yarış öncesinde, sırasında ve sonrasında da telsizle size durmadan bir şeyler diyorlar, susmuyorlar.

Bu arkadaşlarla ilişkinizi ilerlettiğinizde onların araç giydirmelerine, hatta arabalarına bile sahip olabiliyorsunuz. Zaten araba yelpazesi oldukça geniş ve güçleri arasında hayvani farklar yok, kontrol tamamen sizin elinizde kokpite geçtiğinizde. Zaten DIRT2'nin en takdir ettiğim yönü bu oldu: Oyunun kontrolleri elinize kramp sokan cinsten değil, doğru gaz ve fren zamanlamalarıyla kusursuz yarışlar çıkartabiliyorsunuz. Öyle el freni kasayım, iki milim içerden döneyim diye saç baş yoldurmuyor. Ha elbette isterseniz bunlara da dikkat edebilirsiniz ama rahat olmak istediğinizde bile tüm kontrolün sizde olduğunu hissettirmeyi beceriyor oyun.

Çok yakın zamanlarda piyasaya çıkan ve rakibi sayabileceğimiz *NFS Shift*'e kıyasla daha oturaklı bir oyun olmuş DIRT2. *NFS Shift*'te bir virajı kusursuzca alacağım derken aracın, pistin ve diğer her şeyin hantallığı yüzünden parmak kaslarımda uyuşmalar oldu, DIRT2'deyse aynı şeyleri yaparken hiç zorlanmadım ve çok da eğlendim. Bu demek değil ki DIRT2 çok kolay bir oyun olmuş (ki oyunların kolaylaşmasından, "casual"laşmasından eski sevgili derecesinde nefret ederim biliyorsunuz), DIRT2 kullanıcı dostu bir oyun. *NFS Shift* mi yoksa DIRT2 mi derseniz… Ben DIRT2 diyorum ama siz *NFS Shift* yazısını okumadan karar vermeyin.

DIRT2'DEKİ KANKALARIMIZ

Oyun boyunca birçok sürücünün ön plana çıktığını göreceksiniz. Bunlardan üçünü tanıyalım diyorum (üçü de iki tekerlekten devşirme, tesadüf mü?).



Ken Block #43
67 doğumlu Block sadece ralli değil kaykay, kış kaykayı, motokros gibi birçok ekstrem sporda adı geçen bir yarışçı. Ayrıca DC Shoes'un kurucu ortaklarından.



Dave Mirra #40
İsim tanıdık gelebilir çünkü bu Dave Mirra bildiğimiz BMX'çi Dave Mirra. 2008'in en iyi çaylağı ödülüne sahip ve rallide de gelecek vaat ediyor.



Travis Pastrana #199
Ken ve Dave ile Subaru Rally Team'in üçüncü sürücüsü. Motokros dünyasının yıldızlarından olan Travis, X Games tarihinde havada çift takla atabilen ilk motokrosçu

> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Codemasters > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (149 TL) > **Yaş Sınırı:** +12
> **Web Sitesi:** www.dirt2game.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Yarış oyunlarını sevenlerin mest olacağı bir zamandayız netekim.

9.2

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360

FIFA 10

VE BAŞLAMA DÜDÜĞÜ ÇALINDI, İYİ OYNAYAN KAZANSIN! - KAAN ALKIN

Hava parçalı bulutlu. Arada bir yağmur çiseliyor. İçimde bir sıkıntı var. Vuruyorum topa ama top yuvarlanmak bile istemiyor. “Hakem maça baksana!”, umurunda değil adamın, cep telefonuyla konuşuyor. Rakip takımın kalecisi kalenin içine oturmuş, Oyungezer okuyor. Aferin lan! Helal olsun diyorum, resmini çekip Gezenti’ye yolluyorum. İçimde bir sıkıntı var. Ama bulamıyorum nede... Bak ya... Serpil? Kim koydu bu PC FIFA’sını önüme ya?!




AIG



BİZ BİLİYORUZ DA MI OYNUYORUZ?

Yeni FIFA'nın gözümüze en çok sokulan özelliği 360o hareket edebilmemizi sağlaması. Bundan sonra yerim dar diye bir bahanemiz olamayacak yani. Buyurun istediğiniz yere hareketlenin, boş bulduğunuz alanlara koşular yapın. Şimdi, yeni sistem şöyle işliyor: İki analog çubuktan birini hareket etmek için, diğerini ise ani dönüşler için kullanabilirsunuz. İlk birkaç maçta çuvallayacaksınız, kaçarı yok çünkü bu yeni sistem fena halde alışkanlık gerektiriyor. Kendinizi zorlarsanız hemen kaparsınız. Futbolcuyu her yöne hareket ettirebilmek, oyun mekaniklerine bütünüyle nüfuz etmiş. Kontrollerdeki yumuşaklığı anında hissediyorsunuz. Sekiz yöne hareket edebilme ve istediğiniz gibi boş alanlara kaçabilme arasında çok büyük fark var. Her ne kadar oyuna ilk başladığınız anlarda topu kontrol etmekte zorlansanız da bir süre sonra asıl top kontrolünün bu sistem sayesinde daha gerçekçi sağlandığını fark edeceksiniz. Özellikle topu çekmek, ani dönüşler, çapraz koşular ve boş alanlara driplingler yaparak rakip defansı şaşırtmak gibi taktikler çok daha esnek koşullar altında gerçekleştirilebiliyor.

Al baştan. Hava parçalı bulutlu. Arada bir yağmur çiseliyor. Etrafım çevrilmiş durumda. Karşımda iki monitör dağ gibi dikiliyor. Sağımda test sistemi kıskanç gözlerden sakınıyor beni. T260HD'nin bir yanında PS3, bir yanında Xbox360 yükseliyor ihtişamla. Kontrol cihazını kucağıma saklayıp elimi klavye ve fareye götürüyorum hemen biri geçerken masamın yakınından. Sırıtmamaya uğraşıyorum diğer futbol oyunu seven arkadaşlar masamda durup ne haber dedikçe. Çok ciddiyim. "Çalışıyorum ne olsun, sen nasılsın?" Onlar uzaklaşırken dönüyorum hasmım Kayseri'ye. Üç tane taktı yine adamlar 20 dakikada. Nasıl döndüreceğim maçı bilemiyorum ama mutluyum. İbrahimoviç'le 18'e girerken şahane bir çalım atıyorum son adama. Kaleci hızla açılıyor kaleden. Açım daralıyor. Köpekbalığı gibi geliyor namussuz. Bir anda topu durdurup 180 derece dönüveriyorum. Topu sol ayağımın dışıyla hafif sektiriyorum sola doğru. Kaleci dönüp vuracağımı sanarak atıyor kendini üstüme, sola bir adım atıp dönüyorum yüzümü kaleye doğru. Kaleci bakkaldan bir kalem, bir pergel, bir de çikolata almaya giderken bir plaseyle bırakıyorum topu kaleye doğru. Boş kalenin yanından usulca geçen top, şöyle bir dönüp bakıyor bana. Fısıltıyla bir şeyler söylüyor. "Ne dedi ne dedi" diyorum heyecanla, bakkaldan gelen kaleci yüksek sesle tekrarlıyor topun son sözlerini: "Kavak ağaçları bu tarafta."

EA SPORTS KAYSERİSPOR'A AVRUPA'DA BAŞARILAR DİLER

Ben futboldan hoşlanan bir adam değilim, hatta futbolun tek sevdiğim yanı oyunları. Faruk ya da Erden gibi tüm oyuncuların isimlerini bilmiyorum. İlgilenmiyorum hatta. Umurumda değil. Ben eğlenceme bakıyorum. Biraz gerçekçilik olsun, kişisel beceri gösterebilelim, karşılıklı olduğu kadar takım oyunu oynayarak mutlu olalım istiyorum. Gel gör ki futbol sevgisizliğime rağmen ben deli gibi bu oyunu oynarken, Kayseri



Virtual Pro ve Be a Pro modlarında oynarken kamera açılarının yarattığı derinlik inanılmaz hoşuma gitti bu sefer.



Kendi taktiklerinizi yaratabiliyor olmak süper, editörü biraz geliştirirlerse muhteşem olacak.

1- Bomboş yükleme ekranı yerine bomboş Arena ekranı. Bakmayın dalga geçtiğime çok keyifli.

2- Bütün profesyonel hayatlarını bir arada geçiren insanların sahada sanki yıllardır görüşmemiş gibi selamlaşması enteresan değil mi?

1



2



ELBETTE FİZİKSEL ÖZELLİKLERİ YANINDA FUTBOLCUNUN KİŞİSEL BECERİLERİ DE ÖNEMLİ. HER ADAMLA HER ÇALIMI ATACAĞINIZI SANMAYIN

peşimi bırakmıyor. Her platformda iki senedir canıma ot tıkayan bu takımın üstümdeki etkisini çözemedim bir türlü. Adanaspor'u alıp Barca'yı gol manyağı yapabilirken, Barca'yı alıp Kayseri'ye bir tane atamamak gururuma dokunuyor açıkçası. Anlamadım ki, bilinçaltımda gizli bir Kayserispor sempatizanlığı mı var nedir?

Hayır öyle olamaz. Zira hain planlarım var. Mesela kendi futbolcumu yaratıp canavar bir şey haline getirdikten sonra Kayseri'ye oyuncu olarak transfer edip kendi kalesine gol attırmayı düşünüyorum. EA Sports'un yeni numaralarının başında kendi futbolcunu, daha doğrusu oyunun dünyasında kendini yaratmak geliyordu zaten. Bir EA hesabı yaratıp bir iki resim gönderdikten sonra konsolunuza üç boyutlu bir futbolcu kopyanızı indirebiliyordunuz. Ben ekranda kendimi bir futbolcu olarak görmek için delirmiyorum gerçi, belki NHL oynarken düşünebilirim.

Çünkü EA bu güzel sistemi diğer oyunlarında da uygulayacak. Futbolcuları tanımıyorum ama en azından bizim futbol manyaklarını oyunda gördüm mü tanıyabileceğim. Faullü oynayıp oynamayacağıma daha kolay karar verebileceğim. Elbette futbolcularını kendi boy ve kilolarına göre yaratmaları durumunda geçerli bu son söylediğim. Boy ve kilonuz yarattığınız futbolcunun istatistiklerini, zayıf ve güçlü yanlarını fazlasıyla etkiliyor. Uzun oyuncular hava toplarında etkiliyken, kısa boylu ve tıknaz olanlar Volkan olmak konusunda, pardon, omuz omuza mücadelelerde daha etkili olabiliyor.

Elbette fiziksel özellikleri yanında futbolcunun kişisel becerileri de önemli. Her adamla her çalımı atacağınızı sanmayın. Kontrol ettiğiniz futbolcunun fiziksel özelliklerini mutlaka göz önünde bulundurun. Hızlı oyuncuların dengesi çok kolay bozulabiliyor. Sağlam oyuncularla biraz sert girip sahanın diğer tarafına yollayabilirsiniz rakibinizi yanlışlıkla. Bunu yapmak için birinin ayağına kaymaya ya da bir tuşa basmanıza gerek yok. Futbolcular fiziken sahada yer alıyorlar. Koşu yollarınız kesiştiğinde ne demek istediğimi anlayacaksınız. Unutmadan, hakemlerimiz de topun geldiğini gördüklerinde Jet Li gibi çekiliveriyorlar önünden. Nadiren vurabildiğimiz hakemleri kovaladığım oldu topla, doğrudur. Mahalle arasında yapılan maçlarda sıkça başımıza gelen bir durum da oyuncuların gayet somut olarak sahada dikilmelerinin bir sonucu olarak karşımıza çıkıyor. Hakem maçı sık sık "el var olm" diyerek durduruyor. Bu ele göze top gelmesi hadisesi özellikle kayarak müdahalelerde sıkça yaşanıyor. Ama işini bilen bir oyuncu bir maçta gerçekten mecbur kalmadıkça hiçbir topa kayarak girmeyeceğinden, geriye hava toplarına çıkarken biraz fazla heyecanlı futbolcuların el kol sallama hadisesi kalıyor. Onda da oyun hassasiyetini gösteriyor. Çok bariz bir durum olmadığı sürece göz yumuyor. Bizim kontrolümüz dışında gelişen kaleciye geri paslarda da zaman zaman devam kararı çıkabiliyor hakemden. Gerçekçi, enteresan ve hoş.

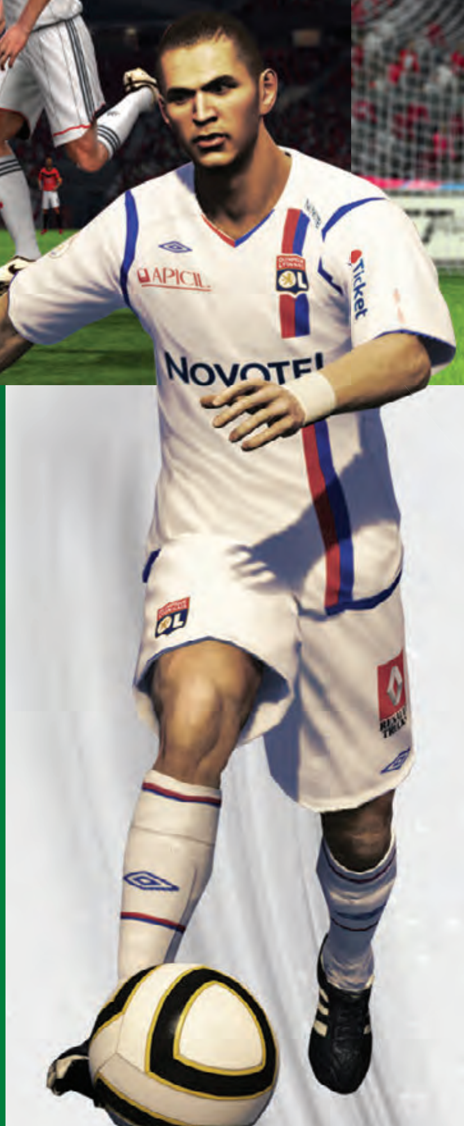
Dönelim tombik Oyungezer editörü yaratma bölümüne. Futbolcumuzu yaratıp hem online hem de kişisel liglerimizde geliştirebiliyoruz. Çok hoşuma giden ve yükleme sırasında takıldığımız Arena'da kendi futbolcumuzu kullanıp tecrübe yapmasını sağlayabiliyor olmamız da hoş olmuş. Gerçi online muhabbetlerinde >>



OYUNUN YENİ KURALI

Yeni FIFA'yı oynamaya başladığınız anda oyun mekaniklerinin esnetilmiş olduğunu fark edeceksiniz. Paslar, koşular, şutlar, hepsi de daha rahat bir şekilde kotarılıyor. Elbette ki bu daha rahat gol atabileceğiniz, daha rahat atak yapabileceğiniz anlama gelmiyor. Oyun hâlâ gayet zorlaşabiliyor. Gelgelelim mantık daha oturaklı… Bir kere ataklarınızı istediğiniz gibi hızlandırıp yavaşlatabiliyorsunuz. Oyunun kontrolünü ele geçirirseniz şayet, bu kontrolü elinizde tutmak çok daha kolay. Elbette ki önce yeni mekaniklere alışmanız gerekiyor. Örneğin top ayağınıza yapışmıyor, topu değil futbolcunuzla birlikte topu kontrol etmeye çalıştığınızı hissediyorsunuz. Ayağınızdan çıkan pasın hedefi bulup bulamayacağı garanti değil. Özellikle ara pası mutlaka kovalamak zorundasınız. Topla birlikte depara kalkarsanız kontrolden çıkmanız daha kolay ancak bunun karşılığında futbolcularınız fiziklerini daha rahat bir şekilde kullanabiliyorlar. Tüm bu yeni unsurların getirisi hem daha hızlı bir oyun hem yepyeni bir taktik algı. Daha yumuşak, daha esnek ve en önemlisi kafanızdaki taktiği sahaya direkt olarak yansıtabileceğiniz bir oyun sunuyor size.





haftalar geçirmedim daha fakat "Be a Pro"da olduğu gibi tek bir takıma ve pozisyona mahkum olmamak gayet hoş bir duygu. Dünyanın her yerinde ben varım bu sayede.

Arena'nın geliştiğini görmek de sevindirdi beni. Gerçi ciddi sorunları var hâlâ ama saha üzerinde istediğiniz senaryoyu ve dizilimi yaratabiliyor olmamız güzel. Oyuncularınızı dizip koşu yollarınızı belirleyerek rakibi şaşırtacak enteresan durumlar yaratabiliyorsunuz. Kesinlikle doğru yolda ilerleyen FIFA serisi başarı grafiğini aynı ivmeyle sürdürürse önümüzdeki sene çok daha başarılı bir editörle karşılaşabiliriz. Toparlanması gereken diğer bir modsa menajerlik modu. Derdiniz menajerlikse eminim ki piyasada bulunan, sırf bu konuya odaklanmış sağlam oyunlardan birinin başında oturuyorsunuz şu an. FIFA'yı menajerlik yapmak için oynamıyorsunuz. Ben kasar oynayabilirdim. Fakat anlamsız transferler, takımların gerçek dışı başarı ve başarısızlık çizgileri vb durumlardan çok çabuk soğudum diyebilirim. Hiç bulaşmayın. Zaten oyunu eğlenceli yapan şey de bu değil.

GÖRÜNTÜ MEVZUSU

Yeşil sahalarda kendi karakterimizin koşturması dışında pek bir değişiklik yok aslında. Stadyumlar biraz geliştirilmiş ve bunun oyunumuza pek bir etkisi yok. Zaten spor oyunu yapımcıları seyirci muhabbetini adam edene kadar beni pek mutlu etme ihtimalleri yok. Geçtiğimiz yılın FIFA'sı gibi görünüyor oyun halen, hayır düzeltiyorum, tele-kameradan oynarken geçen yılki FIFA gibi görünüyor. Oysa biraz yakından baktığınızda, karakter animasyonlarının bir hayli cilalandığını,

PC'DE FIFA KATLİAMI

Oyun hem Xbox 360 için hem PS3 için piyasaya sürüldü. Benim anlayamadığım PC için neden yapıldığı. Geçen yıl PC versiyonundan da ciddi zevk almış, fareyle kontrol muhabbeti hoşuma gitmişti. Aynı oyunun üstüne 2010 yazıp piyasaya sürselerdi ya da hiç sürmeselerdi bir sorun olmayacaktı ortada. Oyunun farklı sürümlerini iyiden kötüye sıralamak gerekirse; PS3 muhteşem, Xbox 360 harika, PC bu ne be? Bunun gibi bir liste çıkıyor karşımıza. Nasıl becerdiniz oyunun daha kötü görünmesini, daha kötü çalışmasını ve daha kötü hissettirmesini? PC kullanıcıları, bu yıl FIFA'dan uzak durun. Çünkü PS3'teki muhteşem oyunla alâkası yok kesinlikle.





EA SPORTS FIFA SERİSİNDEKİ ESKİ HATALARINI TESPİT ETMEK VE DÜZELTMEK KONUSUNDA UZUN VE KAYDA DEĞER BİR YOL ALMIŞ





1- -Ver lan borcunu! -Abi gol? -Yerim golünü, borcun dedim

2- Achievement sistemi sayesinde yeni sevinç animasyonları açıp nasıl sevineceğinizi şaşırabilirsiniz.

1



2



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Virtual Pro gayet başarılı
+ 3600 dripling oyunun atmosferini değiştirmiş
+ Akıcı
+ Online becerileri
+ Arena ve taktik editörü muhabbeti süper
- PC versiyonu rezalet
- Menajer modu hâlâ anlamsız
- Bağımlılık yapıcı

oyuncuların daha bir insan gibi göründüğünü, daha bir insan gibi baktığını fark ediyorsunuz. Futbol hastası editörlerimizin bana söylediğine göre özellikle ünlü futbolcuları iyice benzetmişler asıllarına. Bravo.

Size anlatıyorum tabii ki uzun uzun ama aslına bakarsanız bunların hiçbiri beni etkilemeye yetmiyor. Futbol hastası grafik departmanı takım kaptanı Erden'in fark ettiği bir özellikle başlıyorum etkilenmeye. Erden oyunun başında, "bu sene bunu oynayacağım" diye diye koşturuyor kaleye. Bir şut çekiyor ve şaşkınlıkla söyleniyor kendi kendine: "Aaaaa solla vurdu." "Ne olmuş ki?" diyorum, Erden başlıyor anlatmaya. "Bu adam solak değil. Hatta solu çolak bunun. Ama o anda sağ bacağından güç aldığı için, yani ben şutu çektiğim anda sol ayağıyla vurdu." Futbolcuların kişisel becerileri ve istatistikleri kadar, sahadaki durumları da önemli kısaca. Her istediğiniz her zaman olacak diye bir kaide yok. Zaten bu 360° hareket muhabbeti 8 açı ve paralellerinden bizi kurtardığından beri oyun üzerindeki hakimiyet de, oyunun gerçekçiliği de çılgın gibi arttı. Hareketin 8 yönden çıkmasının ne denli büyük bir devrim olduğunu anlamak için oyunu biraz oynayıp sonra eski oyunlarınızdan birini oynamaya çalışmanız şart. Farkı çılgınca hissedecek, kısıtlandırılmaya tahammül edemeyeceksiniz. Yok ben senin sözüne güveniyorum diyorsanız devam edelim.

Geçen sene yaşadığımız bir iki ciddi sorun ortadan kalkmış. Kalas gibi dikilen defans oyuncuları, dangalak kaleci gitmiş. Onun yerine topsuz alanda bile olsalar sahada olup bitenden haberdar, duruma göre hareket eden, maçın gidişatına göre psikolojik durumları değişen, baskıyı hisseden, olabildiğince sağlam bir yapay zekâ gelmiş yerine. Oyunun temposunu çok rahat değiştirebildiğiniz FIFA 10'da tüm takımın size ayak uydurduğunu kolaylıkla hissedebiliyorsunuz. Bu da en azından benim gibi takım oyunundan zevk alan oyuncular için çok iyi bir haber. Ben şahsen tek başına oturup lig kasmayı, karakter büyütmeyi pek fazla anlamıyorum. Tek başıma oynayacaksam illa, takımın benle bir bağlantısı, iletişimi olduğunu hissetmek istiyorum. FIFA 10 bu hissiyatı veriyor bir nebze olsun. Ama asıl zevkli anlar birbirimize karşı ya da aynı takımda yaptığımız maçlar. Gerçi ben çok güldüm ama Faruk delirdi. Orta sahadan topu alıp 18'e sol kanattan inerken durmadan "Pas geliyor! Hazır ol! Pas geliyor!!" diye Faruk'u hazırlayıp sonra topu alıp alakasız bir tarafa sallayınca yıkılıyor ortalık. "Abi madem atmayacaksın, neden hazırlıyorsun beni bir saat, ne biçim adamsın sen ya?!!" Maksat eğlenmek, değil mi?

SON DAKİKA GOLÜ

Matbaa harıl harıl çalışıyor. Son 10 saatim artık. Deli gibi FIFA oynuyorum. Yazıyı bitirip vermem gerekiyor artık. Daha grafiği yapılacak, tashihi yapılacak. Matbaaya gidecek, dergiye basılacak. Dergide ilk defa her şeyiyle sona kalan benim bu ay. Daha önce de yazıları en son verdiğim ettiğim oldu. Ama hep yapılacak bir sürü iş kalırdı benden sonraya. FIFA son dakika golünü attı ve derginin en son ama en son hazırlanan yazısı olmayı başardı. Ama değdi doğrusu. EA doğru yolda ilerlemeye devam ediyor. 2010, 2009'dan çok çok farklı olmayabilir ama EA hatalarını tespit etmek ve düzeltmek konusunda uzun ve kayda değer bir yol almış. Aynen böyle devam etmelerini umuyorum. 2011'de görüşmek üzere (NERF!KAYSERİ!).





Serbest atış olayını hızla çözmenizde fayda var. Benim için bedava gol demek valla.

> **Tür:** Spor > **Yapım:** EA Sports > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (149 TL) > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Web Sitesi:** fifa.easpors.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

EA doğru yolda ilerliyor ve yeni neslin FIFA'sını bir adım öteye taşıyor.

9.2

PC PS2 PS3 Wii 360



SANIRIM HALO'YU NEDEN SEVDİĞİMİ BULDUM - FURKAN FARUK AKINCI

Mike Hammer'ın kulakları çınlasın. Rookie ile ıslak New Bombasa sokaklarını adımlarken ciddi şekilde bir Mickey Spillane romanının içinde hissettim kendimi. Ne alaka değil mi? Yalnız şehrin ışıkları altında tek başına gezinirken ipucu kovalıyorsanız caz müziği kendiliğinden çalmaya başlıyor. Saksafon, gökdelenlerin gizemli siluetleri ve kara film aroması katılmış bir macera… Derken karşımda iki Brute görüyorum ve fötr şapkam, uzun pardösüm ağzımda geveleldiğim yarısı içilmiş purom bir anda kayboluyor. VISR'ı açmam gerek, off, hangi tuştu o? Şu lanet tüfeğin de cephanesi ne çabuk bitiyor. Saklan Rookie, saklan. Siper al çabuk! Aptal kafam! Ne de çabuk kaptırıyorum kendimi! Öyle ya, bu bir dedektiflik hikâyesi olsaydı içinde güzel kadınlar olurdu…

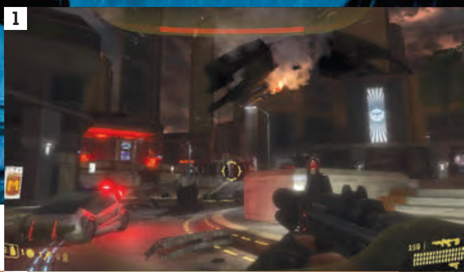
ASKER, ARTIK TEK AİLEN BİRLİĞİN!

Halo 3: ODST'nin hikâyesi pek de yeni ve çekici bir şeyler getirmiyor önümüze ancak aynı hikâyenin sunuluş şekli hayli hoş. *Halo 3*'le aynı zaman diliminde geçen ODST (Orbital Drop Shock Troopers), ikinci ve üçüncü oyunda omuz omuza çarpıştığımız yörünge askerlerinin hikâyesini anlatıyor bize. Oyun Dutch, Romeo, Mickey ve Rookie'nin kafa kafaya verip bir Covenant gemisine saldırı hazırlığı yaptıkları enfes bir sahneyle açılıyor. Ardından aynı takımın önde gelen askerlerinden biri olan Buck geliyor ve elemanlarımıza ONI yetkilisi olan Dare'yi tanıtıyor. Dare bir istihbaratçı ve operasyonu yönetecek beyinlerden birisi. Kendisi de bizzat ODST'lere katılıyor ve takım yörüngedeki gemilerinden kapsüllere atlayıp fırlatılıyorlar. Fakat Dare son anda rotaları değiştiriyor, Covenant gemisi de tam o sırada ışık hızında sıçrayıp havadaki kapsüllere EMP atıyor. Sonuç olarak tam takım New Bombasa sokaklarına çakılıyoruz ve herkes bir tarafa dağılıyor.


Ortalık bazen fena karışsa da nişan almak oldukça rahat.

Adamımız Rookie. Düşüşten tam altı saat sonra yüksek bir binanın tepesine çakılmış kapsülünün içinde gözlerini açıyor. Kapsülü açıp kendimizi aşağıya bıraktığımız zaman hafif bir sakatlık geçiriyor Rookie. Anlıyoruz ki yarenlik edeceğimiz Rookie sıkı eğitilmiş bir asker olsa da bir Master Chief değil. Başlıyoruz New Bombasa sokaklarını arşınlamaya. Hafif bir yağmur, savaşın etkilerini yeni yeni hissetmeye başlamış bir şehir… Peki, diğer ODST'ler neredeler? Amacımız da bunu anlamak… İpuçlarını kovalamaya başladığımız zaman takım arkadaşlarımızın en son nerelerde görüldüğüyle ilgili bilgilere ulaşıyoruz. İşte oyun buralarda müthiş bir kontrast yakalıyor. İpuçlarına ulaştıkça silah arkadaşlarımızın başına gelenleri oynamaya başlıyoruz. Düşüşün ardından neler olduğuna, şehrin farklı yerlerinde çatışmaların nasıl geliştiğine ve şehrin nasıl düştüğüne şahitlik ediyoruz. Rookie kapsülün içinde baygın yatarken diğer ODST'lerin her biri New Mombasa'nın farklı yerlerinde farklı maceralara girmişler. Hikâye ilerledikçe her bir karaktere daha fazla ısınıyorsunuz. Hiçbir karakterin hikâyesi tek seferde anlatılmıyor ve Rookie'nin topladığı ipuçları yavaş yavaş birleşerek kocaman bir resim halini alıyor.

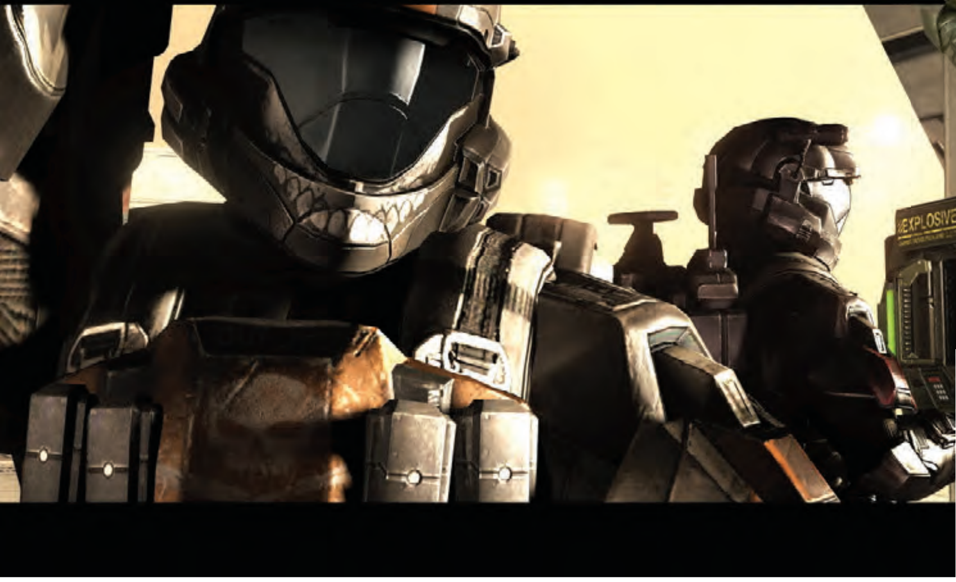

Bir aksiyon oyunu daha doğru bir görselle anlatılamazdı sanırım.

1


2


1- Rookie'nin bölümlerinde ürpertici bir yalnızlık hissi var.

2- Elbette ki bu silahı piyadeler üzerinde değil araçlar üzerinde kullansanız daha iyi...



Halo 3: AEYİDMM (Aynı Evde Yaşayan İki Devlet Memurunun Maceraları)

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Çeşitlilik sunan oynanış
+ Eğlenceli araç kullanımı
+ Geniş silah yelpazesi
+ Sayısız çok oyunculu seçenek
+ Dopdolu içerik
- Zaman zaman monotonlaşan hikâye
- Tek kişilik hikâyenin haritaları sıkabiliyor

OYUNUN ORİJİNALİNİ EDİNMEYENLER SIRF FIREFIGHT SEBEBİYLE BİLE ÇOK ŞEY KAÇIRACAK...

Kaybolan askerlerin hikâyeleri bilindik Halo mekaniklerini çok daha yoğun bir şekilde kullanıyor. Kocaman bir savaşın ortasında olduğunuzu görüyor ve oyunu bu şekilde oynuyorsunuz. Etraf kalabalık, çatışmalar daha yoğun ve oyun daha hareketli. Fakat az önce bahsettiğim kontrast tam da burada devreye giriyor ve Rookie'ye döndüğünüz an yalnızlığınızı beter bir şekilde hissetmeye başlıyorsunuz. Olan olmuş, gece çökmüş, bütün aksiyonu kaçırmışsınız ve uğruna canınızı feda edeceğiniz takım arkadaşlarınızın hepsi kayıp. Oyunun bu kısmı tam bir dedektiflik hikâyesi. İpuçlarını kovalıyor, sokaklarda kalan tek tük Covenant'la savaşıyor ve mümkünse gizlenerek ilerliyorsunuz. Gizlenerek, evet… Şehir oldukça karanlık çünkü… Tam burada VISR (Virtual Intelligence System Reconnaissance) devreye giriyor. Bu 'Sanal İstihbarat Sistemi' Master Chief'in kullandığı HUD'dan biraz farklı. Çevredeki dost ve düşman birimleri gösteriyor, karanlıksa çevreyi aydınlatıyor, objeleri tanımlıyor. Son derece kullanışlı bir sistem olmuş bu. Ama siz beğenmediniz mi? Kapatabilirsiniz.

SEVGİLİN, TÜFEĞİN!

Tasarım diğer Halo oyunlarına pek benzemiyor. Takım arkadaşlarınızdan kalan ipuçlarını bulduğunuz mekânlar koca haritada işaretleniyor ve bunları istediğiniz sırayla oynayabiliyorsunuz. Bir çeşit açık uçlu oynanış yani… Tek başınıza oynamak sıkarsa eğer -ki ben hiç sıkılmadım- yanınıza üç arkadaşınızı birden alıp ODST askerlerinin başına neler geldiğini birlikte çözebilirsiniz. Her bir ODST askerinin standart silah takımı farklı. İlk Halo oyunundan susturuculu makineli tüfek ve standart tabanca geri dönmüş. Diğer silahlarsa aynı ve kullanımları da her zamanki gibi çok zevkli. Zaten halihazırda silah yelpazesi son derece geniş. Ne ararsanız var. Araç kullanımı da yine bildiğiniz Halo kalitesinde. Scorpion Tank, Warthog, Ghost ve diğerleri geri dönüyor.

EVİN, TANKIN!

Son anda o çok bahsedilen Firefight seçeneğini de deneme şansım oldu. Korkunç derecede eğlenceli… En az *GeoW 2*'nin Horde modu kadar sağlam bir aksiyondan bahsediyorum. Dört kişilik takımlar halinde sürekli artan Covenant saldırılarına karşı koymaya çalışıyorsunuz. Bir süre sonra ciddi şekilde zorlamaya başlıyor ve yeni silahlara merhaba diyorsunuz. Ve bu arada tüm araçlar da kullanılabilir durumda. Öyle eğlenceli ki, oyunun orijinalini edinmeyenler sırf Firefight sebebiyle bile çok şey kaçıracak. Orijinal versiyonun bir diğer özelliği ise Halo 3'ün tüm harita paketlerini içeriyor olması (bu nedenle oyun çift DVD geliyor, ana senaryo ve çok oyunculu oyunlar iki ayrı DVD'de).

MÜZİĞİN, MERMİLER!

Yeterince oynadıktan sonra, en başta fark ettiğiniz noktaya geliyorsunuz: İlginç ya da farklı bir şey sunmuyor Halo 3: ODST. Ve soruyorsunuz kendinize, Halo'yu bu kadar önemli yapan ne? Halo'yu Halo yapan şeyleri; geniş evrenini ve hikâyesini, karakterlerini, silahlarını, araçlarını, haritalarını, sunumunu ve en önemlisi her bir oyunla sunduğu içeriğini birlikte düşündüğünüz zaman neden bu kadar çok sevildiğini anlıyorsunuz. Halo'nun şişirilmiş bir seri olduğunu düşünüyor olabilirsiniz ancak kim ne derse desin oyun endüstrisi için son derece önemli hale gelmiş bu oyunun ağırlığını Halo 3: ODST hakkını vererek taşıyor. Güçlü içeriği ve kaliteli bileşenleriyle kesinlikle alınıp oynanası bir yapım olmuş.



Yine VISR, New Bombasa'nın karanlık caddelerini aydınlatıyor.

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Bungie > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Web Sitesi:** halo.xbox.com >

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Heyecanlı tek kişilik senaryo, eğlenceli çatışmalar, muhteşem çok oyunculu modlar, dolu dolu bir içerik. Paranızın tam karşılığı...

8.9

PC PS2 PS3 Wii 360

ALTI ADIMDA HALO TARİHİ

Bunca oyundan sonra kafalar karışmış olabilir. O yüzden bizce artık oyunların çıkış sırasına göre değil, oyun evreninin zaman çizelgesine göre bir Halo tarihçesi çıkartma vakti geldi.

Halo Wars
İlk Halo oyunundan yirmi sene öncesini anlatan Halo Wars, gerçek zamanlı bir strateji oyunu. İnsanların Covenant'tan kaçışlarını konu alıyordu.



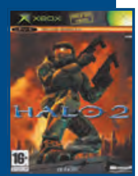
Halo: Reach
Henüz hakkında pek bir şey bilmiyoruz. 2010 sonbaharında çıkacak ve muhtemelen Bungie'nin elinden çıkan son Halo oyunu olacak.



Halo: Combat Evolved
Çıktığı tarihte konsollarda da FPS oynanabileceğini kanıtlamış ve tüm dünyada büyük beğeni kazanmıştı. Bizi Master Chief'le tanıştıran oyundu.



Halo 2
Hikâyeye iki farklı açıdan bakmamızı sağlıyordu. Hem Master Chief'le hem de bir Covenant suikastçısı olan Arbiter'le oynayabiliyorduk.



Halo 3: ODST
Siz de yazıyı okumayıp direkt kutuya dalanlardan mısınız? O zaman önce yandaki incelemeyi okumalıydınız. Spoiler oldu işte...



Halo 3
Master Chief'in hikâyesini sona erdiren ve müthiş bir çok oyunculu içeriğe sahip, hikâyenin -şimdilik- son oyunu.



Guitar Hero 5



1- Eldeki klasikleri bitirdiğinden GH5 hafiften uvertür tadı veriyor.

2- Zakk, Serdar Ortaç'tan Zakkum Çiçeklerini çalarken.

3- Şarkılar iyi değil tamam ama neyse ki Kenan'ın sahnesi muhteşem.

YENİ BİR YIL, YENİ BİR GUITAR HERO. BAKALIM BU İŞİN YETERİNCE SUYU ÇIKTI MI ÇIKMADI MI

- GÖKTUĞ YÜKSEL

Artık yavaş yavaş değil, son derece hızlı suyu çıkmaya başlayan *"plastik gitarı tıngırdatalım, şenlenelim"* türü oyunların sonuncusu olan *Guitar Hero 5*'in incelemesiyle, ben ailenizin plastik gitarlardan sorumlu devlet bakanı Göktuğ, yeniden sizlerle olmaktan sevinç duyuyorum arkadaşlar. 4-5 sene önce Guitar Hero ilk piyasaya çıktığında çoğumuza *"oooo deli oyun olmuş, süper konsept!"* dedirtmişti. Sonrasında gelen *Guitar Hero 2* ile yeni nesil konsollarda da Guitar Hero zevkini yaşamıştık. Sonra *Legends of Rock* falan derken araya *Rock Band* girdi, Konami'nin de gereksiz ve saçma bir çabası olmuştu *Rock Revolution* ile. Şimdi de bu delilik iyice zıvanadan çıkma tanımına yaklaşmış durumda. Yakında *Band Hero* ve *DJ Hero* oyunları da çıkacak. Yani Activision artık bu işten yapılacak ne kadar para varsa toparlamaya çalışıyor. E alan oldukça adamlar da yapıyor, o yüzden "yapmasınlar" gibi bir öneri de getirmeyeceğim ancak artık hakikaten bunaltmaya başladı bu oyunlar... Bence 2-3 seneye kalmaz bu plastik gitar oyunları da 2000'li yılların hoş anıları olarak geçmişte kalacak.

Zaten sanırım bu yüzden olsa gerek ki, Activision firması oyun piyasaya çıktığında bir aylığına özel bir kampanya yaptı ve de çıkışından itibaren ilk ay içinde oyunu alanlara, posta yoluyla önümüzdeki aylarda çıkacak olan *Guitar Hero Van Halen* oyununu bedavaya göndereceğini duyurdu. Ben de oyunu ilk günden aldım ve bu formları doldurdum, yani beleşe oyunum olacak.

AH BU ŞARKILARIN GÖZÜ KÖR OLSUN!

Müzik oyunlarının en önemli yönü elbette ki... müzikler! Yani istediğiniz kadar güzel oyun yapın, eğer içinde adam gibi parçalar yoksa o oyun pek zevk vermez. İşte maalesef bu oyunda bununla karşı karşıyayız. Oyunda 4-5 tane adam gibi şarkıdan başka iyi şarkı yok. Şimdi diyeceksiniz güzellik görecelidir veya senin zevkinle bizimki aynı mı... Evet sizler de haklısınız ama gözardı edilemez bir gerçek var, o da şu ki en güzel, en baba, en efsane şarkılar bundan önceki oyunlarda kullanıldı ve artık arta kalan şarkılarla oyunlar yapılmaya başlandı. Hani Lego oynarken en sevdiğiniz evi veya yapıyı bütün parçalarla yaparsınız da ondan sonra geri kalan parçalarla da *"ulan bunlarla da bir şeyler yapayım"* deyip saçma sapan Lego icatlarına yelken açarsınız. O hesap işte oyundaki arta kalan şarkılar... Zaten Guitar Hero'nun şarkı indirme ve eski oyunlardaki şarkıları aktarma olayı da o kadar iyi değil, o yüzden şarkı seçimi konusunda oyun inanılmaz vasat olmuş bence.

Nirvana'nın en büyük hiti *Smells Like Teen Spirit*, Rammstein'ı tüm dünyaya tanıtan *Du Hast*, Johnny Cash'in en hoş şarkılarından biri olan *Ring of Fire* ve de Iron Maiden'dan *2 Minutes to Midnight* parçaları oyunda göze çarpan parçalar. 3 Doors Down'ın *Kryptonite*'ını ve de 12 sene önce *FIFA 98* ile hayatımıza giren, çok basit ancak çok hoş bir parça olan Blur'ün *Song 2*'sunu da unutmamak lazım. Bunlar dışında oyunda rock veya metalle alakası olmayan bir sürü parça var. Örneğin normalde Gorillaz'ın *Feel Good Inc.* parçasını dinlemeye bayılıyorum. 100 defa dinlesem sıkılmam, ancak bu oyunda ne işi var anlayamadım. Ben o parçada bas gitardan başka bir gitar duymuyorum açıkçası. Bir tek bridge kısmında bir akustik gitar var o kadar.

Benzer şekilde içinde gitar olmayan garip gurup parçalar var. Kardeşim gitar sesi duyulmayan parçayı Guitar Hero oyununa niçin koyuyorsunuz? Bunun için zaten "Band Hero" diye içinde pop şarkılar olan bir oyun çıkartıyorsunuz, ona koysanıza! Bence Band Hero'ya koyalım (şarkıları) size bir şey olmasın sevgili okurlarım.

Gönül isterdi ki oyunda Manowar'dan *Hail and Kill*, Iced Earth'den *Melancholy* veya *Dante's Inferno*, Orphaned Land'den *Find Yourself, Discover God*, Therion'dan *Rise of Sodom and Gomorrah* veya *To Mega Therion* falan olsun...









Alestorm'dan *Keelhauled* olsun, Kreator'dan *Phobia* olsun, ancak bunları anca rüyamızda göreceğiz. Çünkü Amerikalılar nedense Avrupa'daki metal gruplarından bihaber. Metalin esası Avrupa'da be kardeşim! Ama buradaki kelleler bundan habersiz oldukları için oyunda da esas hard rock, esas metal parçalar yer almıyor. Yahu bunca senedir oyuna nasıl Manowar parçası koymazlar?! Other bands play, Manowar kill be hocam!

Önceki Guitar Hero oyunlarının aksine bu oyunda bütün şarkıları oyuna başlar başlamaz çalabilme imkanımız var. Quick Play'e gittiğimiz takdirde bütün şarkılar bizi bekliyor. Yani illa ki kariyeri tamamlayıp yeni şarkıları açmamıza gerek yok. Benim hoşuma gitmedi bu olay, çünkü öbür türlü olunca insanın kariyer modunu daha bir oynayası geliyordu. Şimdiyse herşey önümüze sunulmuş, benim gibi her şeyden kolay sıkılan maymun iştahlı adamlar için hoş olmamış açıkçası.

Guitar Hero World Tour'dan 35, *Smash Hits*'den ise 20 küsur tane parça oyuna aktarılabiliyor. Bu da toplamda 85 olan parça sayısını rahat 100'ün üstüne çıkartıyor. Ancak *Rock Band 2*'nin indirilebilir şarkılarıyla birlikte 500'ün üzerinde şarkıya sahip olması ve bütün bu şarkıların hem vokal, hem gitarlar hem de bateri ile oynanabilir olması, Guitar Hero'nun 100 şarkısını ezip geçiyor açıkçası. Guitar Hero serisi bu konuda Rock Band'in çok gerisinde.

KARİYER MODU

Oyunumuzda kariyer modundaki hikâyeleri de kaldırmışlar. Çok klişe olsa da yine de zevkli oluyordu bence bu kısa animasyonları izlemek. Bu oyunda sadece kariyere başlıyoruz, görsel hiçbir şey yok, listelerde dolanıp şarkıları çalıp yıldız topluyoruz. Kariyer modu bundan ibaret. Bence adamlar iyice baştan savma bir oyun yapıp *"açın oynayın kardeşim işte ya!"* demişler. Biraz canımı sıktı bu özensizlik.

Yalnız kariyer modunda yeni bir özellik var, o da Gold ve Platinum yıldızları toplayabilmemiz. Bir oyunu köküne kadar oynayıp bütün Achievement'ları ve Trophy'leri toplayan Xbox ve PS3 canavarları için hoş bir özellik olmuş bu. Ayrıca tabii bunları kazanırsanız aynı zamanda oyun içi kıyafet, gitar falan da kazanmış oluyorsunuz. Mesela "şu şu şarkıyı çalarken 300 note streak" yaptığın zaman platin yıldız alıyorsun, "şu şu şarkıda vokalleri 1 dakika boyunca kombolu tutarsan" altın yıldız falan alıyorsun gibi. Ancak bu özelliğin de inanılmaz saçma ve mantıksız yanları var. Örneğin bazı şarkılarda whammy bar'ı toplamda 30 saniye boyunca kullanırsanız platin yıldız alıyorsunuz. İyi de şarkının esasında her notada vıy vıy vıy whammy bar kullanılmıyor ki. Yani şarkının orijinalinde olmayan şeyi oyunda yapıp, hem kendimi zorlayıp, kasıp nota kombomu bozuyorum, hem de mantıksız bir iş yapıyorum.

KENDİME YENİ BİR BEN LAZIM HOHOYT

Şimdi de oyundaki yeniliklerden bahsedelim hadi. Xbox 360 avatarımızı oyuna geçirebilmemiz bence en hoş yeniliklerderden biri olmuş. Adamlar Xbox 360'daki yeni avatar dükkânında parayla GH5 kostümleri satmayı biliyorlar ama 60 dolar verip oyunu alanlara bedava kostüm vermiyorlar... *Beatles Rock Band* oyununun içinden özel kod çıktı ve karakterime Beatles tişörtünü bedavaya giydirebildim, GH 5'te de böyle bir şey olsa çok hoş olurdu.

Oyun hakkında bence abartılan şeylerden biri "Jump In" dedikleri, ekranda çalmakta olan herhangi bir şarkıya anında dalıp onu oynamaya başlayabilmemiz. Bence inanılmaz şekilde abartılan bir özellik. Sanki televizyonumu 24 saat açık bırakıyorum, evde de devamlı parti yapıyorum zaten de, Guitar Hero 5 hep açık... Gelen giden olursa TV'ye bakıp *"aaaa Smells Like Teen Spirit çalıyor! Ben giriyorum hacı var mı gelen?"* diyorlar... Yok böyle bir olay ya.

Sanırım çoğunuzun en çok hoşuna gidecek yenilikse aynı ekranda dört kişinin gitar çalabilmesi özelliği olacak. Bu yenilik ile konsolunuza bağlı dört gitarla sadece gitarlardan oluşan bir grup ile şarkıları çalabiliyorsunuz. Sadece bununla kalınmıyor, herkes kendine özel zorluk seviyesi de seçebiliyor. Güzel bir detay olmuş, takdir ettim doğrusu.

SAKSAFON, KLAVYE VE DİĞER ENSTRÜMANLAR

Oyunda hoşuma giden, ancak yine de tam olarak oturtulamamış olan bir olay gitar haricindeki diğer enstrümanları gitar ile çalabilmemiz. Tabii ki Guitar Hero gitarının touch pad'i devreye giriyor bunda. Örneğin Du Hast'taki "bırıbıp bıp bıp, bıp bırı bıp bıp" kısmında gitarınızın Touch Pad'ini kullanarak o kısmı sanki bir klavyede çalıyor gibi çalabiliyorsunuz. Benzer şekilde başka parçalarda saksafon kısımları var. Bence teoride mükemmel bir fikir olmuş, zira o kısımlar geldiğinde

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Avatar kullanımı ve grafikler
+ Yeni oyun modları
+ Gold ve Platinum albüm fikirleri
+ 4 kişi aynı şarkıda gitar çalabilmek

- Baştan savma yapılmış olması
- Acayip vasat şarkı listesi
- Kariyer modunun neredeyse yok olması
- Eski şarkıların hepsini aktaramıyoruz
- Ah bu şarkıların gözü kör olsun...



hemen sağ elinizi gitarın tap kısmına götürüp org veya saksafon çalar gibi çalabiliyorsunuz. Eğer gerçekçilik manyağıysanız gitarın sapını da ağzınıza sokabilirsiniz saksafon kısımlarında. Çok üflemeyin yalnız...

Dediğim gibi düşünce olarak güzel, ancak uygulama o kadar da başarılı değil, çünkü normalde klavye de çalsanız, saksafon da çalsanız bir şeylere fiziksel olarak basıyorsunuz. Tap kısmındaysa neye bastığınızı hissedemiyorsunuz ve de eğer gitara bakmazsanız yanlış notalarla kombolarınızı falan rezil edebiliyorsunuz. Ama eli alışkın olanlar için ve bastığı yere bakmadan doğru basabilenler için bence çok harika bir yenilik. Ha bu arada, bu tap kısımlarında, yani gerek gitar sololarında, gerek diğer enstrüman soloları olsun, bir önceki oyunda ekrana çıkan ipe benzer saçma nota bağlantı çizgileri kaldırılmış, çok da iyi olmuş. Ekranı çok karmaşık bir hale sokuyordu o çizgiler. Şimdi tap kısmında kullanacağınız notalar ekranda yarı saydam olarak gözüküyor. Beğendim.

GRAFİK HERO

Müzik oyununda grafiklerden bahsetmek pek de gerekli değil ancak demin dediğim gibi oyuna avatarın aktarılması hoş bir gelişme olmuş. Gerçi ben oyunu aldığım anda avatarımda takım elbise vardı ve konserlere takım elbiseyle çıkıp yeni bir trend yarattım. Hoş bir olay bu avatar olayı. Oyunda Johnny Cash, Carlos Santana ve de Kurt Çobanının da olduğunu hatırlatırım. Kurt abimizi görür görmez Kurt Cobain olduğunu anlıyoruz ancak daha iyi modellenebilirdi. Johnny Cash'in karakteri biraz daha iyi modellenmiş, hareketleri de daha gerçekçi. Bir de normal hayatta Kurt Cobain'in kendine has bir karizması var, ağır hareketleri falan, karizmatik adamdı rahmetli. Şimdi bu adamı oyun içi karakteri olarak seçip oynak şarkılarda sağa sola zıplatmayı da pek mantıklı bulmadım ben. Uygunsuz olmuş. Neyse ki oyunda "oyun havası" falan yok. Düşünsenize Kurt Cobain'in halay malay çektiğini. Puhauha. Ya da o yeşil hırkasıyla kolbastı yaptığını falan.

PLASTİK GİTAR VERSİYONU VS. DİSK VERSİYONU

Bu sene oyunun gitarı için çok fazla bir değişiklik yapılmamış. Hatta hiçbir değişiklik yok desem yeridir. O yüzden bundle versiyona 100 dolar vermek istemedim ve de normal versiyonu, yani sadece oyun diskini satın aldım. Zaten ev plastik müzik aleti doldu. Normal gitarlarım yetmiyormuş gibi bir de plastik gitar cennetine döndü ev. Bir önceki oyunun gitarı oyunla yüzde yüz uyumlu, eski oyuların gitarları da uyumlu ancak demin bahsettiğim üzere klavye ve saksafon bölümlerini eski gitarlarla tap yaparak oynayamıyorsunuz, çünkü tap yapacak yer yok o gitarlarda.

SONUÇ OLARAK

Şimdiye kadar çıkan bütün Guitar Hero ve Rock Band oyunlarını aldım... Bundan sonra da işim gereği almaya devam edeceğim, ama açıkçası bu oyunu geri satmayı düşünüyorum. Bunun ana nedeni de şarkı listesi. "*Oyunda herkesin sevdiği bir şey olsun*" düşüncesiyle yola çıkılmış, sonuç olarak kimsenin sevemeyeceği bir şarkı listesi ortaya çıkmış. Oyun her telden çalıyor ancak herkese sadece sevdiği bir tel düştüğü için insanı tatmin etmiyor. 5-10 tane adam gibi şarkı için de oyunu elimde tutacak değilim. Oyundaki yenilikler abartıldığı kadar değil, eğer şarkı listesi hoşunuza giderse oyunu alın derim, gitmezse es geçebilirsiniz.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Aynı anda on tavşanın birden ardından koşarsan bir tanesini bile yakalayamazsın dersi almış bir Guitar Hero.

7.5

PC PS2 PS3 Wii 360

1- Umarım alkışlarlar! Kaldık böyle yoksa...
2- Allah rahmet eylesin.
3- Ramazan davulcularını 3'e çıkardık, lan bunlara para da yetmez şimdi.

> **Tür:** Müzik / Ritim
> **Yapım:** Neversoft
> **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat
> **Yaş Sınırı:** Müziğin yaşı yoktur
> **Web Sitesi:** www.guitarhero.com



MONSTER HUNTER: FREEDOM UNITE

AVA GİDEN AVLANIR… -CAN ARABACI

Sinan oyunu elime tutuşturduğunda şüphelenmemiş değildim hani. "*Biraz zormuş, ama çok zevkli*" dediğinde "*Aa süper ya, sorun olmaz, çözerim ben onu*" demiştim. Yanılmışım. Bu oyunu çözmek hakikaten de ciddi anlamda sabır ve vakit istiyormuş… Ama hakkını vermek lazım, olur da işleyişini çözebilirseniz detay seviyesine hayran kalmamak elde değil.

Monster Hunter Freedom Unite, aslında *Monster Hunter Freedom 2*'ye çıkmış bir ek paket olsa da, daha önce Monster Hunter serisini bu sayfalara konuk etmediğimiz için ne yenilikler getirdiğini değil, genel olarak neler sunduğunu inceleyeceğiz.
Adından da kolayca tahmin edebileceğiniz gibi Monster Hunter serisi bol bol canavar avına çıkıp, elinizde bu canavarlara ait çeşitli ganimetlerle geri döndüğünüz ilginç ve aslında bir hayli popüler olan bir RYO-aksiyon oyunu (hadi canım?!) Oyunun tüm olayını bu kadar basit açıkladığıma bakmayın, çünkü oyunun kendisinin basitlikle yakından uzaktan alakası yok. Hatta birçok oyuncuyu daha en başından kaçırtacak kadar karmaşık bir içeriğe sahip.

KOSKOCA BİR ANSİKLOPEDİ

Oyun içi eğitim kısmı sizi kesmezse daha çok yardımcı olması için Capcom'un hazırladığı Encyclopedia Gigantica'ya bakabilirsiniz. (*www.encyclopedia-gigantica.com*)

"MERAK ETME, OTOBUR BU HAYVANLAR"

Freedom Unite, ava giderken avlanan olmamızı gösteren bir videoyla açılış yapıyor. Daha ilk dakikadan avlamaya kalktığı canavar tarafından avlanarak karizmasını çizdiren karakterimiz, neyse ki civardaki bir kasabanın halkı tarafından bulunup kurtarılıyor. Kendimize gelip kontrolü aldığımızda ise kasabada dolaşıp görevler alarak tekrar avlanmaya çıkıyoruz. Görevlerimiz genelde belli bir yaratığı avlamak, çeşitli bitki ve hayvan parçaları toplamak gibi farklı çeşitlerde olabiliyor. Temelde bu kadar basit olan oynanış, işin içine detaylar girdiğinde ise seriye yeni başlayanlara içinden çıkılmaz gelebilir. Normalde bir RYO oyununda standart olarak bulduğunuz ya da satın aldığınız silahları ve zırhları giyer, doğrudan savaşa girişirsiniz değil mi? Monster Hunter'da değil… Elinizdeki zırhların istediğiniz gibi kişiselleştirilebilip karıştırılabildiğini bilip de sırf bununla bile saatlerce uğraşmamanız mümkün değil. Kullanabileceğiniz silah türlerinin sayısının 11 olmasını ve hepsinin oynanış türünün bir diğerinden tamamen farklı oluşunu da eklemek lazım tabi bu noktada. Buna her silahla öğrenebileceğiniz bir ton farklı kombonun oluşu ve topladığınız malzemelerle kendi eşyalarınızı yapabilme imkanınız gibi birçok başka detayı da eklersek oyuna ilk girdiğiniz anda kafanızın karışması gayet doğal. Ancak eğitim bölümlerinde verilen



Çıkacağınız göreve uygun bir yardımcıyı yanınıza almanız çoğunlukla işinizi kolaylaştırsa da… Bu sefer yardımcınızın size bir faydası dokunacağını sanmıyoruz.

ipuçlarına dikkat eder ve biraz alıştırma yaparsanız eninde sonunda (burada eninde sonunda derken birkaç saatten bahsediyorum) oyunun mekaniklerini kapmaya başlayacaksınız. Böylece diğer oyunlarda karlı dağlarda yarı çıplak gezinip duran kahramanların aksine, bu oyunda vücut ısınıza bile dikkat etmeniz gerektiği gerçeğini fark edip "Staminam niye düşüyor?" diye sormaya gerek duymayacaksınız.

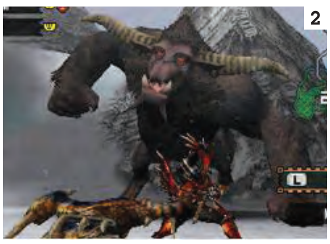
Yukarıdaki cümleden de anlayabileceğiniz üzere görevlere çıkmadan önce yanınıza alacağınız ekipmanları görevinizin koşullarına, avlayacağınız canavarlara ve avlanacağınız bölgeye göre seçmek başarıya giden yolda altın anahtarınız olacak. Yine yukarıda verdiğim örnek üzerinden gidecek olursak karlı ve soğuk bölgelerde vücut ısınızı yüksek tutmanızı sağlayacak iksirleri hazırlamak, bu bölgelerde çıkacağınız yolculuklarda çoğu zaman hayat kurtarıcınız olacak. Çoğu standart ekipmanı kasabadaki satıcılardan satın alabilseniz de, daha çok işinize yaracak ekipmanlar için gereken malzemeleri çoğunlukla ava çıktığınız sırada gezerken bulacaksınız. O yüzden avınızı ararken bir yandan etrafa da dikkatlice göz atsanız iyi olur.

Eğer kompleks oyunlar gözünüzü korkutmuyorsa, detaylı oyunlara bayılıyorsanız bu yazı sizi Monster Hunter evrenine sokup, gerisini kendiniz keşfetmeniz için teşvik etmeye yeterli olacaktır. Ama basit ve sade bir oyun bakıyorsanız Monster Hunter'dan kesinlikle uzak durun, yoksa hayattan soğuyabilirsiniz.

1



2



1- Oyun daha açılış sahnesinden grafiklerinin güzelliğiyle sizi büyülüyor. PSP'nin grafik kalitesini zorlayan manzaraları sıkça görmeniz mümkün.

2- Uyarı: Ne kadar şirin (şirin?!) olurlarsa olsunlar bu canavarları evde beslemeye kalkmayın ve çocukların ulaşamayacağı yerlerde saklayın.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Sadece bir PSP oyunu canım deyip geçmeyin rica ederim, sonra çok başınız ağrır (gerçekten acıtıyor).

8.3

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon-RYO > **Yapım:** Capcom
> **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 13+
> **Web Sitesi:** www.monsterhunter-freedomunite.com



BUNU SAYMAYIZ, BİR DAHAKİNE HALI SAHA YAPALIM

- KAAN ALKIN

Bu kostümü kendim tasarladım. En sevdiğim süper kahramanlara karşı dövüşmek için. Her ayrıntısını ince ince düşündüm. Bir pelerin kullanmadım. Takarım ya hani, sağa sola takarım, yırtarım dedim. Başlığıma uzun kulaklar yapmadım, çekerler, dalga geçerler diye. Vücuduma yapışacak bir kostüm de tasarlamadım. Gençlik yıllarımda pık pık fırlayan kaslarımı yağ denizleri kapatalı çok oldu. Siyah gündelik rengim olmasına rağmen kostümümü çok koyu gri yaptım. Böylece karanlıkta görünmeden ilerleyebilecektim. Bir de kalkan yaptım kendime. Kendimi savunmak için. Uçmamı sağlayacak araç gerece ihtiyacım vardı, jet motorlu ayakkabı yapmayı denedim, masrafın altından kalkamadım. O yüzden Hezarfen'in kanatlarından yaptım kendime. En azından karizmatik girişler yapabiliyorum ortamlara. Gerisini sormayın. Kostümü paketleyip ilk uçağa atladığım gibi soluğu Manhattan'da aldım. Tkts'ın önünden geçerken afişlere bir göz attım. Hoşuma giden bir müzikal görünce bir bilet alıp ilk gecemi Broadway turuna harcadım. Sabah kalkınca süper kahramanları kovalamaya başladım. Şans eseri hepsi bir organizasyon için New York'ta toplanmıştı.

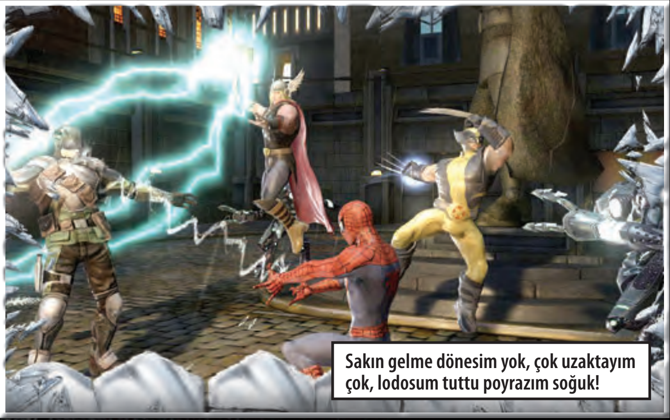
Örümcek Adam Hulk'la dövüşürken atıldım heyecanla. Hulk'u kenara çekip "bir saniye birader, ben misafirim, sen sonra da döversin" dedim. Örümceğin düşük çenesine doğru bir tane salladım. Örümcek suratıma ağ atıp geri kaçtı. Kenara ittiğim için bozulan Hulk da enseme bir tane patlattı. Buradaki eczanelerde korkunç ağrı kesiciler satıyorlar Allah'tan. Eczacı kostümüme bakıp sırıttı. Sinirli sinirli çıktım dışarı. Baktım Demir Adam geçiyor, peşinde de Wolverine ve Storm koşturuyor. "Tony n'aber" diye seslendim, havada asılı kaldı. Wolverine'e patlayan bir puro ikram ettim. Patlayınca


Gambit kralsın! Yürü be Wolverine! Sen evine gidebilirsin Daredevil.

çok pis dayak yedim. Storm'la Tony korktular benden, girmediler araya. Storm'a bakıp "ben Jean Grey'in hastasıyım" dedim. Trifaze çarptı. Kaldırımın kenarına oturdum ağlamaklı. Gece geç saat, karanlık. Kedi sandım karaltıyı, gel pisi pisi dedim, Kedi Kadın'mış, tırmaladı çok pis. Otele geri döndüm. Kostümü çıkartıp tekrar sokağa attım kendimi. 24 saat açık barlardan birini gördüm, içerde hoş bir bayan. Oturdum yanına, sohbete başladım. Sue Storm'muş meğerse. Diğer üç arkadaşının gelmesiyle hayatımın en fantastik dayağını da bu dörtlüden yedim. Dedim, tamam ulan, dönüyorum memlekete! Bindim uçağa ertesi gün. Direkt uçuş bulamadım. Frankfurt aktarmalı. Yahu bu ne soğuk, uçakta cam falan mı açık? Yanımdaki tipe bir dikkatli baktım şöyle, tüüüü Bobby Drake bu be, Iceman. Nezleyle indim uçaktan Frankfurt'ta. 8 saat rötar yaptı namussuz. Şimdi uçaktan indim, taksiye bindim, gidiyorum Anadolu Hisarı'na.



>**Tür:** Aksiyon >**Yapım:** Vicarius Visions >**Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat >**Yaş Sınırı:** +16
>**Web Sitesi:** marvelultimatealliance.marvel.com


Sakın gelme dönesim yok, çok uzaktayım çok, lodosum tuttu poyrazım soğuk!

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Marvel kahramanlarını topluca görmek isterseniz deli gibi oynayacaksınız. Aksi takdirde kuru kalabalık, kuru aksiyon.

7.1

PC PS2 PS3 Wii 360

YAKARIM KOSTÜMÜ!

Ofisin kapısından girince ilk iş, kostümü yaktım attım. Sonra geçtim konsolun başına, baktım Marvel Ultimate Alliance 2 gelmiş. Aha intikam zamanı! Oyun Nick Fury'nin liderliğinde Dr.Doom'un Latveria'daki şatosuna yaptığımız baskınla açıldı. Wolverine, Demir Adam, Örümcek Adam, Kaptan Amerika (dünyanın en kötü, en karaktersiz, en gereksiz, en çakma süper kahramanı. Bu fikre katılanlar: Tuğbek, Kaan. Katılmayanlar: Ali. 2'ye karşı 1, Ali kaybettin kusura bakma). Doom'un piyonlarını tepelerken daha önceki oyunda ve diğer süper kahraman oyunlarında sinir olduğum bir muhabbeti tekrar yaşamak zorunda kaldım. Yanımda oturmuş beni izleyen Tuğbek'le başladık verip veriştirmeye. Arkadaş! Eldeki ekibe bak, karşımızdaki tiplere bak! Nasıl bu kadar dayanıyorlar bu adamlar karşımızda? Ver bu dörtlüyü bana, dört günde dünyayı ele geçireyim. Tamam, oyun bu falan ama kahramana uygun düşman yaratın siz de. Beş para etmez figüranlara yem etmeyin Wolverine'i, Demir Adam'ı (Kaptan Amerika'yı dövebilirler, bence uygun). Neyse şatoyu yerle bir edip çıktık sonunda. Bu kez Nick Fury öyle bir şey yaptık ki iyice soğudum oyundan: Kamera şatodan karakterlerimize doğru döndü, Nick silahını kabzasına koyarken okkalıca bir tükürdü kameraya doğru. YUH!

Görevi tamamladıktan sonra hikâye bir yıl ileriye sarıyor ve kendimizi Stark teknolojileriyle donatılmış gökdelen tepesi dairemizde buluyoruz. Önceki görevleri oynama, karakter seçme gibi şeyler buradaki masalara, cihazlara falan dağıtılmış, gayet hoş. Oyuna bu dakikadan sonra biraz kanım ısınmaya başladı. Seçilebilir karakterler arasında şöyle bir gezinince keyfim iyice yerine geldi. Wolverine, Storm, Gambit ve Iceman'den oluşan ekibimle atıldım maceradan maceraya. Evet, farkındayım, X-Men ağırlıklı oldu ekibim ama Marvel abla, Daredevil falan çok ilgimi çekmedi açıkçası. Gerçi hepsiyle bir defa olsun bir takım kurmaya çalıştım. Sebebiyse salt oyuna adını veren Fusion muhabbetlerini görebilmekti, bunun altında devrimsel bir şeyler olmalıydı...

ELDEKİ EKİBE BAK, KARŞIMIZDAKİ TİPLERE BAK! NASIL OLUYOR DA BU TIFILLAR BÖYLESİNE DAYANABİLİYORLAR BİZE KARŞI?

Fakat hayır. Yeni çağın "sinerji"si kadar patlak çıktı fusion da. Deneyince gördüm ki, iki süper kahraman bir araya gelip bir özel hareket yapabiliyorsunuz, hepsi bu. Mesela Iceman Wolverine'i donduruyor, Wolverine de buzları patlatarak içinden çıkıyor ve etrafa saçılan parçacıklar düşmanların canına okuyor.

BİR GÖREBİLSEM CYCLOPS'UN GÖZLERİNDEN DÜNYAYI

Oyunu izometrik bir kamera açısından oynuyoruz. Bilgisayar başında iyi iş yapabilecek aksiyona bakış açımız, ekrandaki kalabalık ve özel efektler cümbüşü birleşince, ofisin 108 ekran HD televizyonunda bile ekranda ne halt döndüğünü anlamak mümkün olmuyor. Yani nedir ne değildir bakmadan ağzına ağzına vuruyoruz milletin. Denk gelirse tabii. Oyuna özel hikâyeyi adam gibi desteklemesini beklediğim ara videolarsa doğru dürüst kamera açılarından, yamuk yumuk süper kahramanları ve dandik diyalogları çıkartıyor karşımıza. Evet süper kahramanların hiçbiri "hoş" görünmüyor oyunda. Wolverine'in kulakları pısmış, Örümcek Adam'ın karnını oymuşlar, Kaptan Amerika yaldızlı bir kaşkol atmış omuzlarına.

Marvel hastası bir insan için oyun yine de dört dörtlük. 24 oynanabilir karakter, farklı oyun sonları ve Secret Wars'la Civil War hikâyelerini bir nevi birleştiren konusu başarılı. 24 karakterle yapabileceğiniz Fusion sayısıysa bir hayli yüksek. Spoiler vermeden söylersek, oyunda hükümet süper kahramanları kayıt altına alıp kullanmak istiyor. Bir noktada katılıp katılmamayı seçiyorsunuz ve böylece erişiminiz olan kahramanlar değişiyor. Uzun zamandır selamlaşmadığım süper kahramanları yeniden görmek, kendi takımlarımı yaratmak oldukça eğlenceliydi. Ancak oyunun hack'n slash yanı beni oldukça sıktı. Ama siz Ali Sönmez'seniz ya da Marvel delisiyseniz kaçırmayın. Değilseniz, eh biliyorsunuz.


Valla Hulk'un tepelediği o adam ben değilim. Yeminle değilim bak. Bana bir tokat attı sade. Enseme bak hem.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Bir dünya Marvel karakteri
+ Kendi takımınızı oluşturabilmek
+ Hikâye fena değil
- Grafikler çok zayıf
- Karakterleri adam gibi modelleselermiş
- Her şeyi yaptınız diyalog mu yazamadınız?


1- Venom'a ne içirmişler bilen varsa bana da söylesin.


2- Fusion için bazı karakterlerin arya okuması gerekiyor. VHAAAALAAAAAAAEEE!







WET

PAZAR GECESİ SİNEMASINDA İKİ FİLM BİRDEN - FURKAN FARUK AKINCI

70'li ve 80'li yılların cızırtılı, kirli ve bol kanlı filmleri, daha çok sinemanın 'becerilemeyen' taraflarının simgeleşmesiyle bir tarz gibi görünmeye başladı gözümüze. Daha doğrusu Tarantino ve Rodriguez efendiler, *Grindhouse* alışkanlıklarını aldı ve modern sinemada bir dil yaratmada kullandı. Seversiniz ya da sevmezsiniz ama modern sinemanın dürüst bir tanığıysanız, o döneme öykünmenin, dalga geçme katkılı olduğu kadar, saygıda kusur etmeme inceliğini de barındırdığını sezebilirsiniz. Tarantino ve şürekası bir dönem sinemasını kurcalayınca bu kez onlar saygı duyulanlar haline geldi. Hem de sadece sinemada değil, oyun dünyasında da… Adını 'kanlı iş' anlamına gelen *wetwork* deyiminden alan Wet, Tarantino'nun yarattığı sinema dilini görsel ve işitsel olarak bir şablon halinde kullanan hayli kanlı bir oyun.

KAN ÇEKİYOR

Rubi Malone kariyerinin zirvesinde bir suikastçıdır. Uzunca bir zamandır para karşılığı insan öldürmekte olan Rubi, tam bir profesyoneldir. Son işinde kalp nakli için komada bekleyen ünlü bir işadamına gereken organı bin bir zorlukla yetiştirir. Fakat tıpkı *Kill Bill*'de Bill'in Bride'a yaptığı gibi ters birtakım durumlar olur ve Rubi kendini bir anda keskin bir komplonun içinde bulur. Konu bu… Klişe yanları olsa da az önce çerçevesini çizmeye çalıştığım sinemasal anlatım sayesinde konu sıkıcı olmaktan uzak ve kendine has sürprizler içeriyor. Görevleri yaptıkça hikâyenin devamını gayet eğlenerek izliyorsunuz. Elbette ki konu ve anlatım kadar önemli olan diğer unsur oynanış… Wet'in oynanışını sarhoş birine benzettim ben. Sizi korkunç derecede eğlendiren ama kendi ayakta zor duran tuhaf bir oynanışı var Wet'in. Her şeyden önce vuruş tokluğu eksik. Düşmanı vurduğunuzda bunu hissedemiyorsunuz. Hatta sıktığınız kurşunun namludan çıkıp çıkmadığını bile anlamıyorsunuz. Düşmanlarınız belli ki kurşun zehirlenmesinden ölecekler, durmadan tetiğe abanıyorsunuz. Bu sefer de hep aynı şeyi yapmaktan canınız sıkılıyor. Sürekli düşman geliyor ve ilginizi kaybediyorsunuz. Öte yandan Rubi düz duvarda yürüyerek ateş edebiliyor, ağır çekimde ateş edebiliyor, iki düşmana aynı anda ateş edebiliyor, yerde kayarak ateş edebiliyor, saklanarak ateş edebiliyor… Ne yazık ki bunca 'ateş etme' varyasyonu bile oyunun tekdüzeliğini kıramıyor. Yine de tüm bunları yapmak oldukça kolay olduğu için hareketleri birbirine bağlayabiliyor ve oyuna devam etmek için kendi sebeplerinizi yaratmaya başlıyorsunuz. Düşmanları öldürmenin tek yolu kurşunlar değil. Ara sıra kılıcınızı da çekmeniz gerekecek. Fakat geliştiriciler kılıç kullanımına, hakkında birkaç laf edilebilecek kadar bile kafa yormamışlar. Sadece kılıç tuşuna basıyor ve düşmanlarınıza dalıyorsunuz, gerisini de kılıç hallediyor zaten.

Ateş ettik, kılıç kullandık… Son dönem oyunlarında oldukça moda olduğu üzere 'doğru zamanda, doğru tuşlara' basmaya da çalışıyoruz. Oyunun bu kısımları da anlatım ve oynanış içinde sırıtmıyor. Bu ara sekanslar oyunun kendi içinde çeşitliliği sağlasa da ezber bozmuyor. Hani çok tatlı yedikten sonra canınız tuzlu ister ya, maalesef o tadı veremiyor size bu çeşitlilik.

Bence oyunun en eğlenceli kısımları Rubi'nin gözünü kan bürüyen sahneler. Wet bu sahnelerde kırmızı-siyah renklerde bir çizgi-roman havasına bürünüyor ve dur durak bilmeden düşman kesmeye başlıyorsunuz. Bir de sayaç çıkıyor kaç kişiyi öldürdüğünüzü size haber veren. Siz de hızlanan müzikle beraber başlıyorsunuz ipe boncuk dizmeye.



OLACAKSANIZ BUNA AŞIK OLUN

Çünkü Rubi gerçek değil ama Eliza gerçek. Kendisi Rubi'nin modeli ve sesinin sahibi. 1980 doğumlu Eliza Dushku'yu daha önce Arnold tarafından bir Harrier'la gökdelen tepesinden kurtarılırken izlemiştik (True Lies). Buffy'de Faith olarak da beliren Eliza'yı Jay ve Sessiz Bob'ı seyredenler de hatırlayacaklardır. Bu aralar asıl süksesini Dollhouse dizisiyle yaptığını da unutmamak gerek.



Kılıcından kan damlar, sürmesini sevdiğim…



Geliştirici ekip bu sahneyi Oyungezer ofisinde bir ay sonu krizinde montajladı. Resimde Serpil'i rahatlıkla seçebiliyorsunuz.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Kaliteli sunum
+ Müzikler ve seslendirme
- Tekdüze oynanış
- Çatışma hissi yok
- Fazla çizgisel



RUTUBETLİ SALONLAR

Quentin Tarantino ve Robert Rodriguez'in mezardan çıkardığı Grindhouse olayı bir dönem sinemanın ta kendisiydi. İstismar filmleri kategorisinin doğmasına yol açan filmlerin gösterildiği bu sinemalarda sürekli olarak kan ve seksin gövdeyi götürdüğü filmler yayınlanırdı. Ucuz aksiyon filmlerine ev sahipliği yapan Grindhouse ise aslen New York 42. Caddedeki striptiz salonlarının sinemaya dönüştürülmesinden sonra ortaya çıkmış bir kelime. Grind kelimesinin karşılığının eziyet çekmek olduğunu da düşünürseniz yaşanan çileyi tahmin edebilirsiniz.

TEKİLA ŞİŞESİNDE SOLUCAN OLSAM

Oyun içinde basit bir de ödüllendirme sistemi var. Her bölümün ardından, bitirme sürenize, yaptığınız akrobatik hareketlere ve kaç düşman öldürdüğünüze göre oyun size bir puan veriyor. Siz de o puanlarla yeni silah, upgrade falan alıyorsunuz, Rubi'nin sağlığını daha iyi bir hale getiriyorsunuz. Sağlık demişken… Aslında oyunu tarif eden çok güzel bir ayrıntı bu. Oyun içinde sağlık barı yok ama tekila var. Rubi etrafta bir şişe tekila görünce onu kafaya dikip iyileşebiliyor. Sonra da boş şişeyi havaya atıp vuruyor. Eh, yaptığınız şey sağlık yenilemekten ibaret ama oyunun sunumu bu durumu direkt olarak ilginçleştiriyor. Ayrıca Wet'in bu numarayı her ayrıntıya yedirdiğini söyleyebilirim. Yani oyun her yönüyle gayet tekdüze fakat sunum ve anlatım sayesinde ortada ilginç bir şeyler dönüyormuş gibi hissediyorsunuz. Ama yok… Elinizdeki sadece basit ve güzel sunulmuş bir aksiyon oyunu, o kadar.

Yapımcılar 'ürün değeri' denen naneyi yükseltmeye çalışırken belli ki en ön sıraya müzikleri koymuşlar. Bu olaya ayrı bir parantez açmak gerek. Beck adıyla tanıdığımız (*i'm a loser babbyy, so why don't you kill mee..*) ünlü müzisyen David Campbell'in klavyecisi Brian LeBarton'ın yapımcılığında oyun için Carla Azar, James Gadson, Shawn Davis, Justin Stanley, Davey Chegwidden, Elizabeth ve Chris Lea gibi isimler Los Angeles'ta stüdyoya girmiş. Ortaya çıkan şey Ennio Morricone müziklerine benzeyen ancak Rubi'yle birlikte gazlanan süper bir soundtrack olmuş. Seslendirme sanatçılarının arasında ise *X-Men*'den Alan Cumming, *A Clockwork Orange*'dan Malcolm McDowell gibi usta aktörler var. Ne demiştik? Sunum… Wet'in sunumu gerçekten çok başarılı.

Basit ama kendi içinde bütünlüklü bir aksiyon oyunu olmuş Wet. Fakat gerçekten denemesine rağmen tekdüzeliği kıramıyor. Bir süre sonra joypad'in düğmelerini haşat etmeye başlıyorsunuz. Elleriniz terliyor ve yoruluyorsunuz. Belki hikâye ve müzikler biraz daha oynamanızı sağlıyor ama aklınız ister istemez rafta sizi bekleyen *Arkham Asylum*'a falan kayıyor. Aslında iyi potansiyel var Wet'te. Daha iyi kullanılabilirmiş ancak belli ki yapımcılar daha fazlasını istememişler. Akıllarındaki tam olarak buymuş ve doğrudan bunu yapmışlar. Bir yerden bulabiliyorsanız Rubi'nin hatrına deneyebilirsiniz. Yoksa tonla para verip alınacak bir oyun değil.

ASLINDA OYUNU TARİF EDEN ÇOK GÜZEL BİR AYRINTI BU... RUBİ ETRAFTA BİR ŞİŞE TEKİLA GÖRÜNCE KAFAYA DİKİP İYİLEŞEBİLİYOR.





1- İşte her erkeğin sıklıkla düştüğü bir yanlış… Kızgın bir kadınla münakaşaya girmek…

2- Eh be abi! Bullet time'a bizim girmemiz gerekmiyor muydu?



Eh, istismar filmi derken boşa konuşmadık…

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Basit ve tekdüze bir aksiyon denemesi. Bana kalırsa ya Kill Bill'e ya da direkt Planet Terror'e takılın daha fazla eğlenirsiniz.

6.8

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Bethesda Softworks
> **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 18+
> **Web Sitesi:** wet.bethsoft.com



THE BEATLES ROCKBAND

YOU SAY YES, I SAY NOOOO... YOU SAY HI, I SAY HIIIEOOOWDY HOOOO!

- GÖKTUĞ YÜKSEL

Evet, hieeeooowdy ho, ey Beatles'cı gençlik. 09.09.09 Beatles tarihinin en önemli günlerinden bir tanesiydi. Kurulmasının üzerinden neredeyse 50, dağılmasının üzerindense neredeyse 40 sene geçtikten sonra İngiltere'nin ve dünyanın en büyük müzik efsanelerinden biri olan The Beatles'ın tüm kataloğu orijinal kayıtlardan remaster yapılarak stereo olarak piyasaya sürüldü. Bununla da kalınmadı, bu güzel oyun da satışa çıkarıldı. Elbette ben de ailenizin Beatles sever yazarı olarak bu gaz furyasına ortak olmak istedim ve çıktığı ilk gün oyunu aldım. İyi de ettim.

Her ne kadar sadece 10 senelik bir efsane olsa ve de dağıldıktan sonra John Lennon ile Paul McCartney arasında 7-8 sene süren atışmalı, sataşmalı, hoş olmayan bir geçmiş yaşamış olsa da Beatles'ın varlığını ve de hayatımıza olan etkisini kimse inkar edemez. Benim annemin babamın zamanında meşhur olan Beatles, günümüzde hâlâ saygınlığını sürdürüyor. Bunu kaybedeceğini de zannetmiyorum, çünkü adamlar efsane. Şimdi hemen efsane adamların efsane şarkılarının hangilerinin oyuna konduğuna bakalım.

WHEN I'M SIXTY-FOUR

64 yaşıma geldiğimde, sizlere oyun inceliyor olur muyum bilemiyorum arkadaşlar. Ancak bildiğim bir şey var ki bu güzel Paul McCartney şarkısı oyunda yer almıyor. Aslına bakarsanız çoğumuzun favorisi olduğunu sandığım Beatles şarkıları da oyunda yok! *Yesterday, Let It Be, Hey Jude* gibi Beatles dendi mi akla ilk gelen parçalar oyunda yer almıyor. Eminim içinizden "*bilader bunlar senin favorilerinse bizim de olmak zorunda mı?*" dediğiniz duyar gibi oluyorum ancak duymuyorum esasında. Sadece duyar gibi oluyorum. Eğer böyle düşünen arkadaşlarımız varsa, onlara bu oyun için yapmış olduğum bir anketten bir takım bilgiler vereceğim özel kutumuzda. Şimdilik şarkı listemize devam edelim: *Help, Ob-la-di Ob-la-da, Girl, And I Love Her, Michelle, Norwegian Wood* ve de son olarak yokluğu ile kalbimi önce çatlatan, sonra da kıran *You've Got To Hide Your Love Away* de maalesef oyunda yok. Beatles'ın 2000 senesinde çıkardığı ve Beatles tarihinin single hitlerinden oluşan CD'de yer alan, en popüler Beatles parçaları bunlar, oyuna nasıl koyulmaz anlayamadım. Akla ziyan hareketler bunlar.

Neyse ki oyunumuzda yukarıdakiler haricinde tam 45 Beatles şarkısı var. Tüm listeyi yayınlayacak yerimiz yok ancak bunların içinde *A Hard Day's Night, Yellow Submarine, Can't Buy Me Love, Twist and Shout, Come Together, Revolution, Hello Goodbye, I Want to Hold Your Hand, Helter Skelter ve I Wanna Be Your Man* gibi hitler mevcut. Ancak bazı şarkılar çok tatsız olmuş, mesela *Taxman* isimli şarkı şimdiye kadar bir müzik oyununda oynadığım en zevksiz şarkılardan biriydi. Onu seçip oyuna koyan amcaoğluna "Hey dude..." diyorum...



Hey Jude
So let it out and let it in, hey Jude, begin, You're waiting for someone to perform with,
And don't you know that it's just you

Gençlerin bıyıkları yeni terlerken…



Bildiğimiz nota akışı, bilmediğimiz, yeni karşılaştığımız ,üçlü vokaller…



Rock Band 1 ve 2'nin şarkı kataloguna baktığımızda 500'ü aşkın şarkı olduğunu görüyoruz. Yapımcılar da zaten "indirilmek üzere her ay bir albüm piyasaya süreceğiz" diyerek yüreğimize su serptiler. Umarım tez zamanda Yesterday, Let It Be ve Hey Jude gibi hitlere ulaşırız. Oyun piyasaya sürüldüğünde X360 kullanıcılarına özel olarak ilk indirilebilir şarkı olarak "*All You Need Is Love*" piyasaya sunuldu ve Rock Band tarihinin en kısa zamanda en çok indirilen şarkısı rekorunu kırdı. Beatles sevenlerinin her ay full albümlere de saldıracaklarını tahmin ediyorum. Bu arada yapımcıların söylediklerine göre her şarkının kendine has Beatles animasyonları falan da olacakmış. Yani adamlar bu oyunu geri satmamamız için ellerinden geleni yapıyorlar, iyi de ediyorlar.

LET IT BE!

"*Hadi lan, let it be yav!*" deyip hemen atlıyoruz kariyere arkadaşlar. Bu tür oyunlarda en önemli olay kariyer, yoksa bir halt unlock edemiyorsunuz. *Rock Band* ve *Rock Band 2*'nin aksine bu oyunda kronolojik kariyer olayına girmişler, bence çok da mantıklı olmuş. Beatles'ın 10 senelik kariyeri oyunda 6 değişik *mekân* olarak yer alıyor. Kariyerimize Beatles'ın meşhur olma merdivenlerini aşarlarken yüzlerce konser verdiği The Cavern'da başlıyoruz. Yeraltında bir *mekan*, şekilli falan, İngiliz gençler ne takılmışlardır buraya 60'lı yıllarda... Hey yavrum hey. Sonrasında Beatles'ın Amerika'ya tanıtıldığı an diyebileceğimiz Ed Sullivan Show stüdyosunda devam ediyoruz. Burası da çok hoş, gerçeğinin tıpatıp aynısı. Daha sonra da Beatles'ın "stadyum konseri" olayını başlattığı Shea Stadium'da binlerce Amerikalı hayranımızın karşısına çıkıyoruz. Tabii stadyum konseri başlatmak önemli bir şey, ancak stadyumda Beatles'ın 55 bin hayranı ile Metallica'nın 1991'de Rusya'daki konserindeki 1 milyon hayranını şöyle bir kıyaslarsanız Metallica'nın "efsane" olayını aşmış olduğunu görüyorsunuz. Evet dayanamadım, bekleneni yaptım ve en sonunda Beatles ile Metallica'yı da bir şekilde karşılaştırmayı başarabildim. Ehueuhehue.

Neyse, Amerikalı çıtırları konserde "*Pauuuuullll*", "*ay John, ölürüm saanaaa, oyyyyy*" diye bağırttıktan sonra direk Japonya'ya uçuyoruz ve Budokan mekânında şarkılarımıza devam ediyoruz. Konser olayına bir fermuar çektikten sonra da İngiltere'ye, onlarca şarkımızı çalıp kaydettiğimiz, ilk göz ağrılarımızdan biri olan Abbey Road Studios'a dönüyoruz. Burası üç aşamadan oluşuyor ve her ne kadar stüdyo içinde olsak da burada her şarkının kendine has sanatsal hayata geçirimlerini görüyoruz. Buradaki şarkılar ve değişen arka planlar hakikaten tam bir sanat eseri olmuş. Şarkılar resmen 40-50 yıl sonra yeniden canlanıp hayat bulmuşlar. Mükemmel olmuş. Ancak burada bence Beatles'ın o zamanki uyuşturucu tutkusu da anlatılmaya çalışılmış, daha doğrusu bence ondan da esinlenilmiş. Zira şarkı başlar başlamaz birden etraf dönmeye başlıyor, stüdyoda olduğumuzu unutuyoruz, başka bir boyuta geçiyoruz, renkler tam çakır keyif, kafa tam ayarlı oluyor… Son olarak da Beatles'ın o meşhur son konserini verdiği ve de sonradan dağıldığı Apple Corps Rooftop sahnesinde, yani şirket binasının tepesinde şarkılarımızı çalıyor ve kariyerimizi bitiriyoruz.

Bu arada sanırım söylememe gerek yok, her mekânda, daha doğrusu her zaman aralığında sevgili Beatle'larımızın tipleri değişiyor, değişik saç-sakal şekilleri, giysiler falan görüyoruz. Her şey süper modellenmiş, fotorealistik değil, ancak süper bir sanat çizgisi var oyunda. Ara animasyonlar, modellemeler, geçişler, karakter hareketleri falan mükemmel. Ancak bir şeyi anlayamadım, ne zaman bağıran bir kız topluluğu gösterseler hep aynı iki kız bağırıyor. Sanırım bunlar da 10 sene boyunca Beatles nereye giderse onları takip eden groupie'ler olsa gerek. Biri kumsal, biri esmer, hep iki aynı kız. Ulan ne gruopie'ymişsiniz bilader, helal olsun ya (bilader mi?! – *Sinan*).

WHILE MY GUITAR GENTLY WEEPS

Biraz da oynanabilirlikten bahsetmek istiyorum sizlere. Oyun çıkmadan evvel kafamdaki en büyük sorulardan bir tanesi "*ya Beatles şarkılarını çalmak çok da zor değil, oyunda zorluk seviyesi nasıl olacak?*" idi. Zira korktuğum da başıma geldi diyebilirim, çünkü oyunu Hard'da oynayıp bitirdim ve sadece bir şarkıyı 5 yıldız alamadığım için 3 defa oynamak zorunda kaldım. Geri kalan bütün parçaları ilk oynayışımda 5 yıldız ile tamamladım. Medium veya Easy seçeneklerine bakmadım bile. Expert'e baktım, ancak onda da nota şablonlarının alakasız geldiğine şahit oldum. Yani normal gitarla çok daha rahat çalınan Beatles şarkıları Expert seviyede gerçeğinden ve gereğinden daha zor olmuş. Hard'daki gitar sololarıysa çoğunuzu tatmin edecektir diye düşünüyorum. Eğer Guitar Hero'da Dragonforce şarkılarını Expert'te bitiren biriyseniz de size yepyeni bir hayat diliyorum.

COME TOGETHER

Oyunu diğer müzik oyunlarından farklı kılan bir özellik 3 mikrofon kullanarak vokalleri beraber yapabilmeniz. Yani kendi bodoz sesimizle Beatles şarkılarını rezil ettiğimiz yetmiyormuş gibi bir de 2 arkadaşımızı daha çağırıp koro halinde rezillik yapabiliyoruz. Ehuehueh. Bu modda herkesin kendine has bir oktav çizgisi oluyor ve ekranda onu takip etmeye çalışıyorsunuz. Hoş bir eklenti olmuş ama









Yesterday

Yesterday, love was such an easy game to play
Now I need a place to hide away, Oh, I believe in yesterday



Ed Sullivan Show'daki heyecan dolu genç Beatle'lar…

Ne İyi? Ne Kötü?

- +Yenilenmiş ses kayıtları mükemmel, çocukluğumuzdan beridir bildiğimiz şarkılar
- +Sanatsal olarak inanılmaz hoş stil
- +Mekânlar, modellemeler
- +Diğer albümlerin satışa sunulacak olması
- +Beatles! Adı yeter...
- \- Yesterday, Let It Be ve Hey Jude olmaması
- \- 45 şarkı az be Jude
- \- Bazılarınıza oyun çok kolay gelebilir

zor, sonuçta biz Beatles değiliz. Bir de 3 tane kazma gibi ses bir araya gelince neler çıkıyor ortaya siz tahmin edin artık. Bateriyse gitarlar gibi kolay, sadece bir şarkıda Ringo babamız coştuğundan dolayı sıkıntılı anlar yaşayabiliyoruz ama Hard'da davullarda çok da fazla problem yaşamadan ilerleyebileceğinizi tahmin ediyorum. Zaten olur da şarkıyı bitiremezseniz diğer oyunlarda olduğu gibi seyirciler tarafından yuhlanmıyorsunuz. Beatles'a karşı bir dakikalık saygı duruşu yapmış yani yapımcılar, Beatles'ı yuhlamak yok. Efsaneler yuhlanmaz zaten... Elvis'i yuhlayan adamın alnını karışlarım ben mesela.

CAN'T BUY ME INSTRUMENTS

Guitar Hero 5 yazımda da belirttiğim üzere ev plastik müzik aleti dolduğu için The Beatles oyununu da bundle olarak almadım. Zaten gitarlarda herhangi bir yenilik yapmamışlar, davulsa biraz daha sessiz bir davul, mikrofonda da pek bir numara yok. Yani bu set için bu ekonomide 250 dolar vermek pek akıl karı değil. Tabii ki oyun çıkmadan önce setin tükeneceğini sanıp önceden oyun ayırtan adamlar da olmadı değil. Ama enstrüman setinin tükendiği falan yok, nereye gitsem yığınla, kutu kutu özel paketini görüyorum. Bir sene sonra da setin fiyatının 120 dolara düşeceğini tahmin ediyorum.

Oyun için Beatles gitaristlerinin kullandıklarının plastik versiyonu olan gitarlar da satılmakta. Bunların fiyatı da 100 dolar. Maliyeti 20-25 dolar olan gitarı 100 dolara satmaya utanmıyorlar mı anlamıyorum. Bu gitarlardan da almadım, çünkü dediğim gibi değişik bir olay yok, sadece şekilleri değişik. *Guitar Hero Metallica* oyununa KL Explorer veya Kirk babamın Mummy'si veya Ouija'sı yapılsaydı ne yapar eder alırdım ama. Çünkü onları çok seviyorum.

AND I UNLOCK HER

10 senelik kariyerimizde ilerledikçe süper Beatles malzemeleri açıyoruz. Her şarkı sonrasında bir veya iki fotoğraf toplayabiliyoruz. Bu fotoğraflar sadece resim değil, altlarında açıklamaları da var. Bunların hepsini unlock ettim ben, Beatles sevenler için çok harika bir olay olmuş, çok hoşuma gitti. Ancak bundan daha da çok hoşuma giden şey elbette ki unlock ettiğimiz videolar oldu. İlk video'da bizimkiler (samimi oldum bir an) 23-24 yaşlarında yeni meşhur olmuşlarken Fan Club'larındakiler özel ses kayıtlarını yaptıkları Christmas Card'ı yollamışlar, bu kartı görme ve ses kayıtlarını dinleme şansına sahip oluyoruz. Sonrasında yine hepsi gencecik çocuklarken Amerika'da trende bir mikrofon seti ile oynarkenki görüntüleri var. Çok tatlılar ya hepsi, özellikle Paul McCartney'i çok seviyorum. O çocuk yaşında Paul ve John babalarımızın hayatımıza damgalarını vuran parçalar yapmaları da bu adamların efsane olduklarını kanıtlıyor. Diğer videolardan bahsetmeyeceğim, kariyerinizi tamamlayıp izleyin. Hepsi çok güzel.

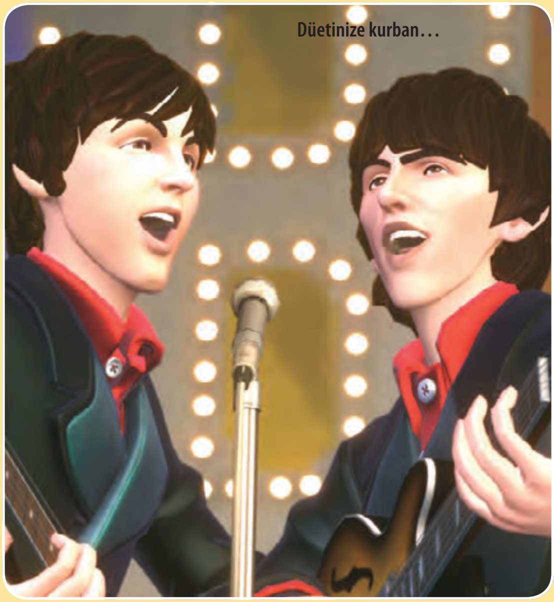
HELLO, GOODBYE

The Beatles – Rock Band oyunu, şimdiye kadar bir grup için yapılmış en iyi oyun diyebilirim. Yazı içinde de bolca bahsettiğim üzere, oyun tam bir görsel ve işitsel şenlik olmuş. Tamamen bir sanat eseri olarak karşımıza sunuluyor ve bence arşivlik bir oyun. Eksileri yok mu: Var tabii ki. Örneğin bir Beatle modelleme kısmı olsaydı, Paul abimize falan kendi yaptığı saç-sakal şekillerini seçip, giydirip öyle alabilseydik şarkıları bence hoş olurdu. Ayrıca dediğim gibi şarkı sayısı çok az ve en baba hitler henüz yok. Ancak download olayı ile çözülecektir bu sorun. Harmonix'i bu üstün ürünü bize sundukları için tebrik ediyorum, kendilerine ayrıca teşekkür ediyorum ve darısı Rock Band: ELVIS ve Iron Maiden - Rock Band oyunlarına diyorum. O zamana kadar The Beatles ve Metallica ile devam edeceğiz.

I Wanna Be Your Anketör

Yaklaşık 150 kişinin cevapladığı kısa anketimin sonucunda halkımızın en sevdiği Beatles şarkısının ezici bir üstünlükle, 30 oy ile "Yesterday" olduğunu gördüm, ikinci favori ise 27 oy ile "Let It Be" idi. Bu iki şarkı arayı zaten oldukça açmıştı. Üçüncü favorinin de 11 oy ile "Hey Jude" olduğunu gördüm. Ve bu üç ana şarkının da oyunda olmaması beni acayip sinir ediyor. Yahu "Yesterday" parçasını nasıl oyuna koymazsınız yapmayın etmeyin ya, umarım kısa zamanda satışa sunulur bu favoriler. Listelemiş olduğum 23 şarkının içinde favori şarkısı olmayan 23 kişi vardı. Bir Allahın kulu ise "You've Got to Hide Your Love Away" şarkısını seçmemiş, sanırım bu pek bilinmiyor, bu şarkıyı mutlaka dinlemenizi tavsiye ediyorum.

Favori Beatle'ınız kim sorusunda ise John Lennon ile Paul McCartney başabaş gitti ancak kazanan 70 oy ile John Lennon oldu. Benim favorim olan Paul babamız 52 oyda kaldı. Sadece 4 kişinin George Harrison'a oy vermesi ise şaşırtıcıydı. "Sizce Beatles abartılıyor mu" sorusuna 68 kişi evet cevabını, geri kalanlar hayır cevabını verdi. Son olarak da "o zamanlardan en büyük efsane kimdir" diye sorduğum ve Beatles, Elvis Presley ve Rolling Stones'u listelediğim soruda 64 kişi Beatles cevabı verdi. 54 kişi "asıl efsane Elvis'tir" derken, 31 kişi de Rolling Stones dedi. Bence rock dünyasının, hatta müzik dünyasının gelmiş geçmiş en büyük efsanesi Elvis Presley'dir. O'nun üzerine efsane tanımam.



Düetinize kurban…



Renkler falan bir harika hacım ya…

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat / 1 gün / 1 hafta / 1 ay / 1 yıl

Hayatımıza mal olmuş şarkılar, görülmemiş resim arşivi, video klipler... Daha ne istiyorsunuz, hadi gençler, twist and shout!

8.9

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Müzik / Ritim > **Yapım:** Harmonix > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** Müziğin yaşı yoktur
> **Web Sitesi:** www.thebeatlesrockband.com

SOUL CALIBUR: BROKEN DESTINY

SOUL CALIBUR EVRENI BU SEFER SPARTALI SAVAŞ TANRISI'NI AĞIRLIYOR -CAN ARABACI

Soul Calibur serisi başka evrenlerden misafir oyuncuları ağırlamayı çok seviyor anlaşılan. Önce Star Wars evreninin ağır abileri olan Darth Vader ve Usta Yoda'yı oyunlarında konuk ettiler, şimdi ise PSP'deki daha ilk oyundan Spartalı Savaş Tanrısı, Olimpus ahalisinin korkulu rüyası Kratos'u saflarına katmış durumdalar. (Force Unleashed'in yeni yetmesi Starkiller'ı saymadım dikkat ettiyseniz) Ancak Kratos'un bu evrene katılması oldukça hoş olsa da, oyun bazı yönlerden sanki biraz boş gibi…

ARADIĞINIZ ZEUS'A ŞU AN ULAŞILAMIYOR

Neyin eksik olduğunu daha oyunun ana menü ekranına gelip de biraz kurcaladığınız anda fark etmeniz mümkün aslında. *Soul Calibur: Broken Destiny*, ana serinin içinde geçmiyor, bir yan oyun. Bu nedenle doğru düzgün bir tek kişilik hikâye moduna sahip değil. Dakika bir, gol bir diyerek bunu eksi hanesine çiziktirdikten sonra incelememize devam ediyoruz. Hikâye moduna en yakın sayılabilecek oyun modu olan "The Gauntlet", aslında sizin savunma yeteneklerinizi sınayan ve sizi bu konuda eğiten bir hazırlık bölümü olmuş. Hikâyeye hiçbir katkısı olmasa da öğrettikleriyle oynanış tarzınızı geliştirmeye büyük katkı sağladığı da bir gerçek.

The Gauntlet oyunda bulunan tek oyun modu değil tabi. Trials kısmında atak, defans ve yenebildiğin kadar çok rakibi yen temalı üç ayrı modda yeteneklerinizi test edebilirsiniz. Bunun dışında Quick Match alıştığımız rasgele karşımıza çıkan rakiplere karşı dövüşme seçeneğiyken, Versus modu ise oyuna sahip başka bir arkadaşınızla karşılıklı kapışmanızı sağlıyor. Tek kişilik oyun açısından çok da bir şey sunmayan Broken Destiny'nin yıldızının parladığı nokta da işte tam burası. Eğer beraber oynayacak bir arkadaşa sahipseniz şimdiden oyunun değerlendirmesine kocaman bir artı, değilseniz ise kocaman bir eksi koyabilirsiniz. Oyunun asıl zevki arkadaşlarınızla birlikte oynarken çıksa da, tek başınıza oynarken de tüm içeriği çabucak tüketip kenara atmanızı önlemek için son bir kozu daha var; Creation. Soul Calibur IV'tekinin neredeyse aynısı olan bu sistemde, biraz uğraşarak kendinize dilediğiniz gibi yepyeni bir karakter yaratabilirsiniz. Karakter yaratma ekranını ilk açtığınızda göreceğiniz seçenekler her ne kadar biraz sığ gelse de, biraz kurcalayıp uğraştığınızda oldukça ilginç ve değişik karakterler yaratmanız mümkün. (ki oynadıkça yeni aksesuarları da kullanılabilir hale getiriyorsunuz) Bu konuda tek şikayet edebileceğim nokta, karakterimizin dövüş stili üzerinde herhangi bir oynama yapamıyor oluşumuz. Maalesef hazır dövüş stillerine mahkumsumuz. Yine de hoşunuza gidecek bir karakter yaratabilme olanağı oldukça hoş (çift kılıç kullanan bir Drizzt yarattığımı söylesem şaşırmazsınız herhalde?)

KALEM SOUL CALIBUR'DAN KESKİNDİR

Hikâye modunun olmayışının etkilerinden biri de (artık iyi mi dersiniz yoksa kötü mü bilmiyorum ama) oyunda bulunan 28 karakterin tamamının en baştan itibaren seçilebilir oluşu. Bu karakterlerin 26sı önceki Soul Calibur'lardan tanıdık yüzler iken, 2 tanesi Broken Destiny'ye özel. Dampierre isimli bıyıklı amcamız iki adet hançer kullandığı bir dövüş stiliyle dövüşçülerimiz arasındaki yerini alırken, 28. dövüşçü kontenjanını da God'ımız War'umuz Kratos kapıyor. Kapıyor kapmasına da, aynı zamanda oyunu da bir güzel domine etmekten çekinmiyor. Diğer dövüşçülerden nispeten farklı ve oldukça eğlenceli bir oynanışa sahip olması nedeniyle benim favori karakterlerim arasında baş sırayı rahatlıkla aldı.

Lafı biraz toparlayacak olursak, Soul Calibur: Broken Destiny birçok açıdan etkileyici bir oyun. PSP'de genelde görmeye alışık olduğumuzun üzerinde bir görsellik sunarken, PSP'mizdeki dövüş oyunu ihtiyacımızı da karşılıyor. Ama (ki bu çok büyük bir ama) eğer beraber oynayacak bir arkadaşa sahip değilseniz de oyunun size sunduklarının büyük bir çoğundan mahrum kalıyorsunuz. Eğer "sadece PSP'm ve ben" diyorsanız dövüş oyunu seçiminizi Soul Calibur yerine Dissidia'dan yana kullanmanız çok daha mantıklı olacaktır.





1- İşte Kratos'tan tam bir "This is Spartaaaa!" anı.

2- Blades of Athena karşısında Soul Calibur sakinleri bile çaresiz…



Shoooryuken! –Abla karıştırdın sen.

> **Tür:** Dövüş > **Yapım:** Namco > **Türkiye dağıtıcısı:** > **Yaş Sınırı:** 13+
> **Web Sitesi:** http://www.namcobandaigames.com/games/soulcaliburpsp

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Hikaye modu yok. Oyunun belki de en büyük eksisi bu.. Ama yine de bol karakterli, bol ekstralı, özellikle de Kratos ile daha eğlenceli.

7.7

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PC PS2 PS3 Wii 360





DİKKAT! ÇOK GİZLİ ASKERİ ÜS ÇIKABİLİR -ALİ SEZGİN

Geçen ayki *Xplosion Man* yazısını hatırlıyorsunuz değil mi? Bu yazının tamamen onun gazıyla yazıldığını söyleyebilirim aslında. Hatta anlatayım; elbette daha önce *Trine* ve *Braid* gibi platform oyunları yazdığımız oldu ama türün safkan oyunlarından birini *Xplosion Man*'e kadar hiç incelememiştik. İşte tam bu noktada durup kendime "*Dark Sector*" dedim, "bu oyunu yazmalıyım". Daha sonra oyunun adının *Dark Sector* değil Shadow Complex olduğunu hatırladım ama iş işten geçmişti.

Oyunu yalnızca Xbox Live üzerinden satın alabiliyoruz ve kısa bir indirme sürecinden sonra oynamaya başlıyoruz. Hemen her oyunda olduğu gibi kahramanımız ordu eğitimi almış bir "yanlış mekândaki doğru adam". Aslında Jason Flemming, yeni kız arkadaşıyla kamp yapmaya giderken tesadüfen rastladığı mağaralarda gizli bir askeri üs bulan şansız bir sivilden fazlası değil. Fakat kız arkadaşı garip zırhlar giyen manyaklar tarafından kaçırılan her insan evladı gibi o da havalandırma deliğinden içeri sızıp dünyayı kurtarmaya çalışıyor.

Shadow Complex bu yazıyı yazarken ismini defalarca karıştırdığım *Dark Sector*'de hiç de söz konusu olmadığı üzere iki buçuk boyutlu bir platform oyunu. *Contra* benzeri zıpla-ateş et mantığından farklı olarak arka planda duran düşmanlarla da haşır neşir olmamız gerekiyor. Jason'ın, kız arkadaşı Claire'i bu klişe öyküden kurtarmaya çalıştığından bahsetmiştim. Bunu sadece içeri girip birkaç şey vurarak yapabilseydi karşımızda tarihin en kısa oyunlarından biri olurdu herhalde. Bunun yerine Shadow Complex farklı şekillerde açılabilecek kapı ve yollarla doldurulmuş. Oyunda kendimizi üssün içine dağıtılmış olan özel prototip parçalarla ve silahlarla donatıyoruz. Bunların arasında makineleri bozabilen köpük silahı, el bombaları ve Jason'ın oyunda fazlasıyla kullanmak durumunda kalacağı zırh parçaları mevcut.



Rakiplerinizle doğrudan çatışmaya girmek yerine el bombalarınızı kullanmayı tercih edin.

KAÇIN! ESKİ MODA JÖN GELİYOR!

Oyunun senaryosu aslında bu noktada biraz daha derinleşiyor ama çok detaya girmeye gerek yok. Ortada öldürülen bir başkan yardımcısı ve önemli iç savaş planları olduğunu söylemem yeterli olur sanırım. Zaten aslında Shadow Complex'in senaryoya aldırdığını pek söyleyemeyeceğim. Koca oyun tamamen daha iyi zırh parçaları toplayıp ortalığı darmadağın etmeye dayalı. Örneğin oyunun en zevkli özelliklerinden biri olan "sürtünme azaltan botlar" sayesinde savaş helikopterlerinden bile daha hızlı koşup temas ettiğimiz her şeyi dağıtacak kadar hızlanabiliyoruz. İşin güzel yanı bütün oyunun bunlar düşünülerek tasarlanmış olması. Örneğin oyunun sonlarına doğru aldığımız ve duvarlara tırmanmamızı sağlayan kanca-atarı, oyunun başlarına geri döndüğünüzde bile pek çok noktada kullanabildiğinizi görüyorsunuz. Bunun haricinde silahları geliştiren veya Jason'ın sağlık puanını artıran pek çok kapalı kapıya denk geliyorsunuz. Bunların tamamını ilk gördüğünüzde açma şansınız yok ama ileride roketi aldıktan sonra geri dönüp rokete özel kapıları açabiliyorsunuz mesela.

Master Chief, bu sen misin?

Dikkatinizi çekti mi bilmiyorum ama süper askeri zırhlar içindeki kahramanlar oyunları işgal etmiş durumda. Bunlar aslında tamamen Amerika'nın komplosu arkadaşlar! Amerikan ordusu son 15 yıldır bu zırhların Ar-Ge'sini yapıyor ve 2020 yılına kadar ordudaki bütün piyade birliklerinin bu zırhları kullanması planlanıyor. Zırhların içinde bugün de mevcut olan GPS ve uydu takibi sistemlerinin yanı sıra yüksek ısı yayan patlamalara dayanıklı zırhlar, komutanların savaş hattını her an takip etmelerine imkan verecek görsel ve işitsel iletişim sistemi ve arayüzü bulunuyor.

İlk fırsatta size UFO'lu ve alien'lı oyunların aslında Amerika'nın bizi uzaylılara alıştırma planlarının bir parçası olduğunu da açıklayacağım, bunun için de gelecek ilk uzaylı içeren oyunu bekliyorum.

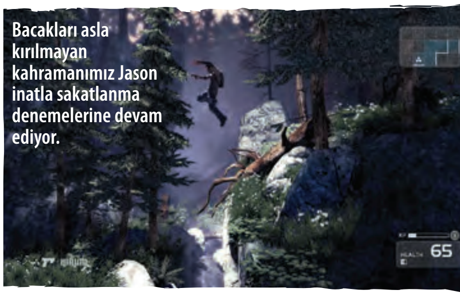


İnsanoğlu neden metal tavuklardan korkar, hâlâ anlayabilmiş değilim.

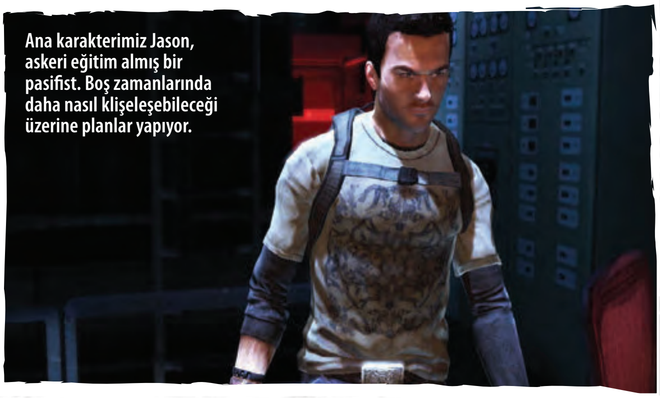
Ne İyi? Ne Kötü?

+Başarılı grafikler ve düşman animasyonları
+Silah ekipman çeşitliliği
- Ana karakterin animasyonları çok kötü
- Çoklu oyuncu seçeneği harika olurmuş ama yok
- Senaryo daha az ilgi çekici olamazdı

DAĞIN DERİNLİKLERİNE GÖMÜLEN BU GİZLİ ÜSSÜN İÇİNDE O KADAR ÇOK SIR VAR Kİ



Bacakları asla kırılmayan kahramanımız Jason inatla sakatlanma denemelerine devam ediyor.


Ana karakterimiz Jason, askeri eğitim almış bir pasifist. Boş zamanlarında daha nasıl klişeleşebileceği üzerine planlar yapıyor.

Shadow Complex aksiyon ağırlıklı bir oyun olmasına rağmen çoğu noktada kararı oyuncuya bırakıyor. İster çakma bir Snake misali işlerin çoğunu sessizce halleder, isterseniz minyatür bir Rambo olarak önünüze gelen herkesi havaya uçurursunuz. Bu noktada oyunun "achievement" sistemini hakkıyla kullandığını belirtmek isterim. Xbox'ın gurur kaynağı olan başarı puanları, pek çok oyun aksine Shadow Complex'te oldukça erişilebilir seviyedeler. Ne zaman bir paralı askeri kafasından vursam veya minik robotları tekmeleyerek patlatsam oyun bana arkadaşlarımın bunlardan kaç tane yaptığını göstererek çaktırmadan tek taraflı bir rekabete sokuyor beni. Sırf bu yüzden çoğu durumda basitçe bir bombayla geçilecek noktaları gizlice veya kafadan isabetli atışlarla geçmek için saatlerini harcarken buluyor insan kendini.

KIZ ARKADAŞ SÜSÜ VERİLMİŞ NİNJA

Oyunu bitirmek toplamda altı saat kadar sürüyor ama sırf açamadığınız gizleri bulmak ve zırhın tamamını oyun boyunca kullanmak için bir kez daha oynamak isteyeceksiniz. Dağın derinliklerine gömülen bu gizli üssün içinde o kadar çok sır var ki… Bunun ötesinde ele geçireceğiniz ultra teknolojik zırhın da sayısız ilginç özelliği var. Örneğin çabucak sertleşen köpük sayesinde Mech benzeri cihazların eklemlerini dondurabiliyor veya kısa süreliğine tırmanmanız için minik platformlar yaratabiliyorsunuz. Bu elbette çoğu oyuna kolayca eklenebilecek bir özellik. Denkleme kanca atar ve iticili botlar da eklendiğindeyse durum tamamen değişiyor çünkü oyunda yapılabilecekler sınırsız hale geliyor. İster rampaya kanca atıp yukarı tırmanmanın akıllıca bir yolunu bulur, isterseniz de sonik hız moduna geçip köpükten platformu yukarı yükselmek için kullanırsınız. Shadow Complex'in bölümleri tam anlamıyla sizden bunu yapmanızı beklemiyor ama yaparsanız da itirazı olacağını düşünmüyorum.

Sıkıcı senaryosunu saymazsak oyunun aklıma gelen tek olumsuz yanı verdiği onca imkâna rağmen bazı durumlarda sizi fazla yönlendiriyor oluşu. Örneğin karakterim düşmanlarla dolu bir odayı tek başına rahatlıkla temizleyecek güçte olmasına rağmen oyun illa benden yukarıdan bombalar atarak bölümü temizlememi bekliyor. Bölüm sonu canavarları da pek açık fikirli tipler sayılmaz. Her birinin ya küçük bir zayıflığı var ya da havaya uçana kadar bomba yemek gibi sıradan tercihleri. Platform bölümlerindeki esneklik bu bölümlerde de olsaydı, Shadow Complex'i rahatlıkla platform oyunlarının yeni öncüsü ilan edebilirdim.

Shadow Complex'i almayı düşünüyorsanız kesinlikle sağda solda yazanlara bakıp bir *Gears of War* beklememelisiniz. Büyük bütçeler veya abartılı ara sahnelerle dolu bir oyunla değil, iyi uygulanan başarılı bir fikrin ürünüyle karşı karşıya kalacaksınız. Aşağı yukarı aynı fiyattan satılan *Battlefield 1943* veya *Fat Princess* gibi oyunlarla karşılaştırmak gerekirse teknik anlamda pek eksiği yok ama zırhların sonuna kadar kullanıldığı bir çoklu oyuncu modu da olsa tadından yenmezmiş doğrusu.



Arkaplanda kalan düşmanlar sizi şaşırtmasın. Onları da çatır çatır vurabiliyoruz.

Mini Test: Contra mısınız?

Oyungezer Test Merkezi, sonucunu kimsenin merak etmediği Facebook temalı testleriyle bir defaya mahsus olmak üzere karşınızda. Bu ay oldukça merak edilen bir soruyu, "Hangi Contra'sınız?"ı inceledik. Siz de bizim gibi günlük hayatınızda durup durup Contra olup olamayacağınızı merak ediyorsanız buyrun testimizi beraber çözelim.

1. Çocuk parkının önünden geçerken afacanın biri kırmızı top atan silahıyla sizi vurdu. Ne yaparsınız?
a) Ölürüm.
b) Çocuğu ailesine şikayet ederim.
c) Çocuğun neden parkın içinde değil de önünde olduğunu merak ederim.

2. Markettesiniz ve kasiyer hanımın suratına bir tane patlattınız. Allah aşkına ne yapıyorsunuz siz?
a) Artık ben de bilmiyorum :(
b) Kadına en son dergide okuduğum testi çözerken bir anda kendimi burada bulduğumu anlatırım.
c) Sanırım psikolojik yardıma ihtiyacım var.

3. Uyandınız ve artık serbestçe değil sadece 8 yöne bakabildiğinizi farkettiniz. Nereye bakardınız?
a) Önümüzdeki maçlara bakardım.
b) Mantıklı cevaplar verirdim.
c) Artık her gördüğüm testi çözmekten vazgeçerdim.

SONUÇ
A'lar çoğunluktaysa: Aslında biraz uğraşsaydınız Contra olabilirdiniz ama öldünüz. İlk sorudaki çocuğun attığı kırmızı plastik topları keşke yemeseydiniz… Hayat böyle işte.
B'ler çoğunluktaysa: Hayata gerçekçi bakan bir oyuncusunuz ve sağda solda oyun karakterleri görmüyorsunuz. Elbette bir internet kafenin içindeyseniz durum değişir. Bu noktada lütfen "Acaba bir internet kafenin içinde miyim" testimizi çözün.
C'ler çoğunluktaysa: Bu testi kesinlikle çözmediniz. Sırf meraktan sonuçları okuyorsunuz. Siz böyle dengesiz bir insansınız işte. Pis.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Chair Entertainment – Epic Games > **Dağıtım:** XBox Live Arcade (15$) > **Yaş Sınırı:** +17 **Web Sitesi:** www.xbox.com/en-US/games/s/shadowcomplexxbla

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Platform oyunlarını özlüyorsanız sizi buraya alalım.

8.3

PC PS2 PS3 Wii 360

METROID PRIME TRILOGY

ÜÇÜ BİR ARADA, YALNIZCA SICAK SU EKLEYİN YETER

-EMRE İNAL



Nintendo dünyasını iyi takip edenler, çıkın dışarı! Siz zaten biliyorsunuz Metroid serisini, bu oyunun içeriğindekileri de elbet alıp oynadınız. Benim şu anda anlatacaklarım Metroid'i ilk kez duyan ya da duyup da başlayamamışları ilgilendiriyor. Gerçi, geçin kenarda durun; bilmeyenlere yardım edin, oyunu yayın!

PAZARDAN ALDIM BİR TANE

Her şeye başlamadan önce, bir şeyi açıklığa kavuşturalım. Ana karakterin adı Metroid değil. Hatta o gördüğünüz, kontrol ettiğimiz bir robot hiç değil, Samus Aran adlı sarışın bir bayan kendisi. Metroid ise hayat enerjisiyle beslenen bir uzaylı türü. Merak etmeyin, herkes gibi bu hatayı ben de yaptım, seriyle ilk tanıştığım zamanlar. Normalde 2 boyutlu bir platform-macera oyunudur Metroid serisi; değeri ülkemizde pek bilinmese de oldukça başarılıdır hem de. Seriye bu şekilde başlamıştık hepimiz, bu şekilde kaptırmıştık kendimizi bölüm tasarımlarına, akışına. Ancak sonra konsola, yani GC'ye çıkmaya karar verdi Metroid, ismine Prime'ı da ekleyerek. Nasıl olacak derken bir de kendisini FPS olarak tanıtmaz mı? Ne düşündüm biliyor musunuz: ihanet!

EVE GELDİM ÜÇ TANE

Bundan daha fazla yanılamazdım sanırım. Alışageldiğimiz vur-öldür FPS'lerinin aksine, Metroid Prime bambaşka bir şekilde gelmişti karşımıza. 2 boyuttaki tarzını aratmayacak bölüm tasarımları ve bulmacalarıyla tükürdüğünü yalatmıştı ben dahil birçok kişiye. Aynı başarıyı ikinci oyun Echoes da yakalamaya çalıştı ama ilkinin gölgesinde kaldı. Konsolda FPS oynamak PC'de oynamaya benzemiyordu ancak bu farkı aksiyon yerine bulmaca dolu yapısıyla kapatıyordu GC oyunları. Wii'ye çıkan üçüncü oyun Corruption'sa ilk oyunun havasını tekrar yakalaması bir yana, Wiimote'u kullanarak öyle bir yerleşti ki serinin ve Wii oyunlarının göbeğine, konsollardaki FPS sorunu dediğimiz olay ortadan kalktı. Daha ne isterdik ki Metroid Prime'dan?

Cevap basit, eski oyunları da bu kontrol mekanizmasıyla geliştirmek. Nintendo'yu biliyorsunuz, para basıyor, hem de yeni bir şey üretmediğinde bile! Bunu en son eski GC oyunlarını Wiimote kontrolleriyle yeniden çıkartarak sağlamaya başlamıştı Japonya'da. Kimisinin lokalizasyonu da yapıldı (*Pikmin* mesela), ancak ilk Metroid Prime ve Echoes aynı gemiden yararlanamadı. Neden mi? Çünkü anlaşılan Nintendo'nun kafasında oyunu başka şekilde sunmak vardı.

METROID KULUÇKASI

Karşımızda Metroid Prime Trilogy duruyor. 3 oyun birleştirip tek bir DVD'de toplanmış, üstüne hepsi türlü türlü değişikliklerden geçmiş. Bunlardan en büyük payı alan, Wii kontrolleriyle donatılmış halleriyle ilk iki oyun. Yalnızca bu bile tüm seriyi baştan bitirmek için bir neden. Oyunun dengesiz bulunan düşmanları ve alanlarının yeniden düzenlenmesi ve bununla elde edilen 3 farklı zorluk seviyesi de başka bir neden. Grafiklerin yenilenmesi, seslerin ve müziklerin elden geçirilmesi, oyuna geniş ekran desteğinin gelmesi, son oyunda bulunan skor sisteminin eski oyunlara da aktarılması... Saymakla bitmiyor yahu!

Birçok oyun, kullanıcısına ulaştıktan sonra sınavını tamamlamış ve notunu almıştır, bulunan eksiklikler giderilemez. Ancak Metroid Prime serisi tüm açıklarını kapatıp üstelik yeni yönleriyle kendini tekrar sunuyor. Hâlâ oynamadıysanız çok şey kaybediyorsunuz, emin olun.



Ahanda bu üç oyun, elinizde varsa satın bunları; o parayla MPT'yi alın!







Her oyunun özelliği, Samus'un kaskından birebir görüyoruz. Enerji, silah, harita falan hepsi anlamlı bir kullanıcı arayüzünde.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Nintendo'yu sıkı takip edenler yaladı yuttu bile seriyi, oynamayanlar için kaçınılmaz fırsat, ne de olsa üç oyun bir arada!

9.4

PC – PS2 – PS3 – Wii – 360

> **Tür:** FPS/Macera > **Yapım:** Nintendo
> **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Nintendo (119 TL)
> **Yaş Sınırı:** +12 > **Web Sitesi:** www.metroid.com



KELİMELERİNİZ VARSA HİÇBİR SORUN ÇÖZÜMSÜZ DEĞİLDİR -EMRE İNAL

Bazen oyunun başına oturmadan önce, birtakım hazırlıklar yapıyoruz di mi hepimiz? Ben de bu oyuna hazırlıklıyım ama zannettiğiniz gibi cips, kola, çikolata gibi abur cubur ya da arka planda güzel bir şarkı listesi değil kastettiğim. Sağ tarafımda AnaBrittanica'lar, solumda sözlükler, imla kılavuzları, karşımda tüm internet. Arkamda yaslanabileceğim güzel bir koltuk ve avcumda iki minik ekran. Çünkü bu oyun, bunu gerektiriyor – ya da ben biraz abartıyorum.

Hayal gücünün sınırlarını zorlayan hikâyeler, oyunlar gördük bu güne kadar. Ancak Scribblenauts öyle bir oyun ki, sınırları zorlaması gereken bizzat sizsiniz. Aklınıza gelen ve oyuna girdiğiniz her kelime, karakterimiz Maxwell'in kullanabileceği bir eşya. Özel isim olmayacak, bir nesneye dair olacak, eh bir de İngilizce olacak… Bu şartlara uyduğunuz sürece karşılaştığınız tüm sorunları çözme şansınız var. Scribblenauts'u her şeyden farklı yapan da bu. Yumurta pişirip omlet yapabilir, helikoptere binip ejderhalardan kaçabilir, Cthulhu ile Tanrı'yı savaştırabilirsiniz!

KELİMELERİM CANLANDI

Peki neden? Yani neden bütün bunları yapıyorsunuz? Anladık, istediğiniz objeyi yaratıp kullanabiliyorsunuz ve bununla çok eğlenceli saatler geçirebilirsiniz ki sandbox modu bunun için. Ancak oyun bu objeleri ve düşüncelerinizi iki farklı şekilde kullandırıyor: Bulmaca ve Aksiyon bölümleri. Temelde amaç, bölümde bulunan yıldız şeklindeki Starite'a ulaşmak. Ancak bunun için ya size sunulan soruya uygun eşyayı yaratarak çözüm getirmeli ya da önünüzdeki engelleri yine yarattığınız eşyalarla aşmalısınız. Bunun için bir süre kısıtlaması yok ama belirlenen bir sayının altında kelime kullanmanız, oyundan daha fazla puan almanızı sağlıyor (golfteki par sistemi gibi).

Bu amaçlar uğruna uzun uzun düşünüp olası şeyler planladığınızda genellikle başarısız oluyorsunuz. Ne kadar fazla düşünür ve ilginç şeyler yapmaya kalkarsanız hüsrana uğrama potansiyeliniz de o kadar artıyor. Çünkü oyun bu çözümü mantıklı bir şekilde gerçekleştiremiyor. Bu durumda *"eh"* diyip basit şeylere yöneliyorsunuz ama bu defa da kendinizi tekrar etmeye başlıyorsunuz ve oyunun "ilk kez kullanılan fikirler" için ödül olarak verdiği armalardan mahrum kalıyorsunuz. Tekrardan başlıyorsunuz *"ne gibi farklı şeyler üretebilirim?"* diye... İşte bu döngü, oyunun olmayan zorluğunu getiriyor. Kendinizi tekrar etmemeli, ancak basit çözümler üretmelisiniz. Eşyaları nasıl kontrol edeceğimizi seçebilsek zevkimizi kelimelerle ifade edemezdik sanırım...

ELLERİM BAK BOŞ KALDI

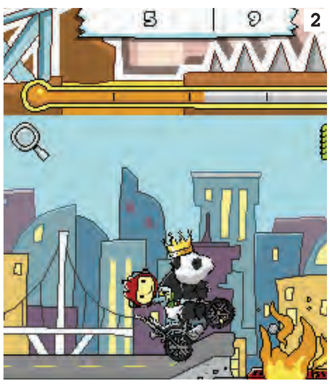
Oyundaki her şeyi borçlu olduğumuz şeyse Objectnaut motoru. Daha çok bir veri tabanı olarak adlandırabileceğimiz bu motor, tahmini olarak 35 bin kelime barındırıyor. Her kelimeye bir görüntü veren ve onları belli sınıflara ayıran bu motor, hangi nesnenin hangileriyle etkileşime girebileceğini gösteriyor, buna Maxwell'in ortaya çıkan sonucu nasıl kullanacağını da ekliyor. Ancak çoğu nesne, basit bir hareket dışında, bizim düşündüğümüz gibi kullanılamıyor ve Maxwell onları sadece sallamak ya da tokuşturmakla yetiniyor. Kontrol dışı olan bir şey daha varsa, o da karakterimizin ta kendisi. Stylus'la tıkladığınız yere otomatik olarak yürüyen Maxwell, yarattığınız eşyaları devirebiliyor, sisteminizi bozabiliyor, olmadık yerlerde zıplayarak kendini öldürebiliyor ve bu konuda yapacak bir şeyiniz olmuyor genelde. Bunca nesneyi ve birbirleri arasındaki ilişkiyi tanımlayan bir sistemin iş kontrollere geldiğinde saçmalaması tam bir hayal kırıklığı.

Yine de artık yaratıcı fikirlerin ve yeni oyun tarzlarının arandığı günümüzde, bambaşka bir tatla geliyor Scribblenauts. Alın, oynayın, çevrenizde gördüğünüz eşyalara bakışınız değişsin.

Tahmin ettiğiniz gibi, hangi çağda olduğunuzun hiçbir önemi yok.







1- Kaçmaya gerek yok: Kazık, sarımsak, gümüş... Vampirlerin korktuğu bir şey yazın, o sizden kaçsın!

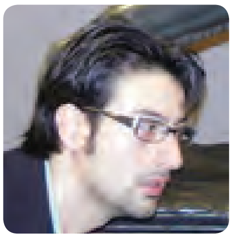
2- Evet, yanlış görmüyorsunuz: Maxwell başında bir taç olan pandayı kucağına almış, alevlerin üstünden bir bisikletle atlamaya çalışıyor.

Tek sınırı hayal gücü olan bir oyun ve siz hâlâ alıp almamakta kararsız mısınız? Hayal gücünüz kısıtlıymış.

9.0

> **Tür:** Bulmaca > **Yapım:** 5th Cell > **Yaş Sınırı:** +10
> **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Nintendo
> **Web Sitesi:** www.scribblenauts.com

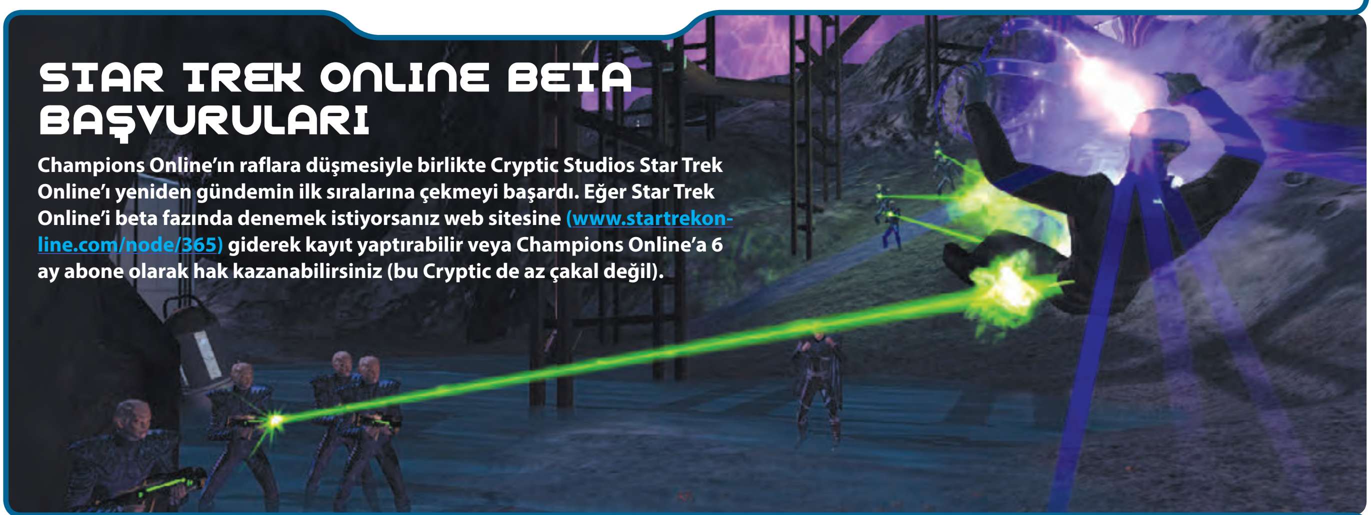
USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

YA YANLIŞ TARAFTAYSANIZ?

Yeni bir online oyuna başlarken oynayacağınız ırkı ya da fraksiyonu neye göre seçersiniz? İyilik timsali, karanlığı kovan bir fraksiyon mu yoksa karanlık olduğu kadar karizmatik de takılan bir ırk mı? Yoksa yalnızca arkadaşlarınız "orada" olduğu için mi o tarafı seçiyorsunuz? Merak ederim WoW'da insan oynayanların kaç tanesi insan ırkının Azeroth'da yediği naneleri bilir ya da Tauren ırkının ne kadar barışçıl, orkların ne kadar onuruna düşkün olduğunu? (Bilmeyenlere WarCraft Büyük Şef – Lord of the Clans romanını öneririm.) Yarın bir gün W40K Online geldiğinde birçok oyuncu yabancı ve kâfir ırklara karşı Space Marine seçecektir, aslında SM'nin ne kadar bağnaz ve kendi doğrusundan başka her şeye düşman olduğunu bilmeden. Warhammer Online'daki Empire keza. Bugün online oyunlarda belli ırk ve sınıflardaki yığılmanın ardında bir yerde kiminle oynadığını bilmemek yatıyor. Diğer yandan fiziksel görünüşün de büyük etkisi var. Bugün WarCraft 3'teki Ally dostu bloodelfler güce olan aşklarını yeniden hatırladılarsa bunun tek sorumlusu "güzel" ırklar nedeniyle WoW'daki Alliance yığılması; yani bizzat oyuncular. Genellemeleri sevmem ama WoW'un hardcore loncaları arasında Horde oyuncularının daha yoğun olması sizce tesadüf mü? Evet, bunu ana karakteri Ally olan bir oyuncu olarak soruyorum.



STAR TREK ONLINE BETA BAŞVURULARI

Champions Online'ın raflara düşmesiyle birlikte Cryptic Studios Star Trek Online'ı yeniden gündemin ilk sıralarına çekmeyi başardı. Eğer Star Trek Online'i beta fazında denemek istiyorsanız web sitesine (www.startrekonline.com/node/365) giderek kayıt yaptırabilir veya Champions Online'a 6 ay abone olarak hak kazanabilirsiniz (bu Cryptic de az çakal değil).



İYİ Kİ WAR'SIN!

Her ne kadar uğruna pasta hazırlayıp üfleme şansımız olmasa da, Warhammer Online birinci yılını doldurmuş olmanın sevincini yaşıyor. WAR'un yapımcılarından Jeff Hickman, Warhammer'ın geleceği için planlarından bahsederek oyunu daha uzun süre canlı tutmaya niyetli olduklarını da belli etmiş oldu. Buna göre dört yeni kariyer sınıfını, sayısız canlı etkinliği, madalyon sistemini ve daha birçok yeniliği önümüzdeki aylarda oyunda göreceğiz. Ayrıca denge, performans ve Tier 4 oyun tecrübesi de ekibin üzerinde durmayı planladığı konu başlıkları arasında yer alıyor. Ne diyelim, WAAAGH'ları bol olsun.

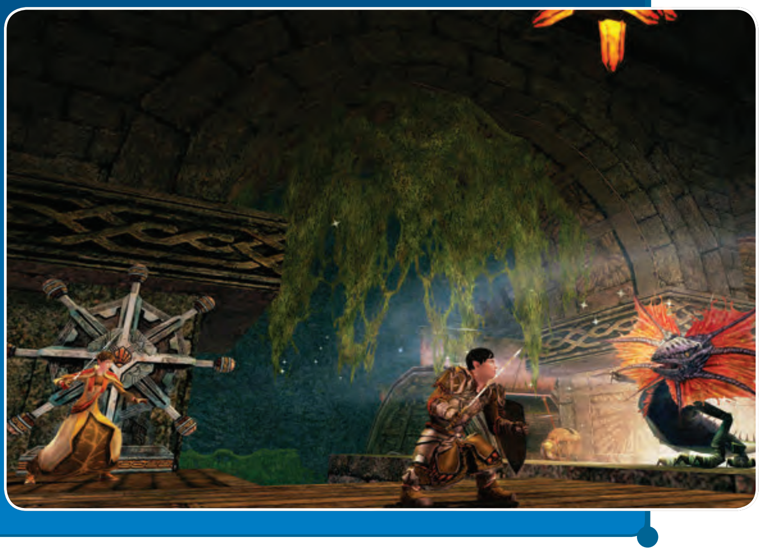
GEYİĞE LOGIN

Can, Göker'i *Unutulmuş Diyarlar - Örümcek Kraliçe* serisini okumak konusunda ikna etmeye çalışmaktadır.

C: İşte Lolth'un bir anda ortadan kaybolmasıyla rahibeler güçlerini yitiriyorlar, Karanlıkaltı'nda kaos çıkıyor. Sonra bir grup Lolth'u bulması için yollanıyor falan, bayağı güzel bir seri.
G: Biliyorum ben, Aşk-ı Memnu izlemeye dalmıştır Lolth.
C: Arghh Göker yapma böyle ani yorumlar :D
G: N'apayım oğlum şu aralar hangi kızla konuşsam onu izliyor, Lolth'un ne eksiği var?
C: ... [Mor ekran]

LEGOLAS KOŞ, KUYUTORMAN'A SALDIRIYORLAR!

Orta Dünya'da yaşayanların göz nuru Lord of the Rings Online, Mines of Moria'dan sonra bir kere daha genişliyor! Yeni genişleme paketinde Moria madenlerinden dışarı adımımızı atarak Kuyutorman sınırlarına doğru ilerleyeceğiz. *Siege of Mirkwood* eklentisi, LotRO'nun epik hikâye anlatımını devam ettirerek Mines of Moria'da gerçekleşen olayları sonuca bağlayacak. Hikâye bazlı gelişmelerin yanında seviye sınırını 65'e yükseltmesi, 12 kişilik yeni bir raid, 3 ve 6 kişilik yeni birçok zindan da oyuna eklenecek. Ama şüphesiz bizi meraklandıran yenilik Skirmish adındaki yeni sistem. Bu sistemde, rastgele yaratılmış instance'larda kendi askerlerinizi seçip savaşa sürecek, onları eğiterek karanlığın güçlerine karşı süren savaşta güçlenmelerini sağlayacaksınız. Hazır ülkemizde de resmi olarak satılmaya başlamışken aklımızı çelmeyi başarmadı desek yalan olur.





DAHA NİCE BUG-FIX'LERE

Blizzard Entertainment'ın kurucularından ve WoW'un yapımcılarından Frank Pearce, Austin'deki Oyun Yapımcıları Konferansı'nda WoW'la ilgili ilginç rakamlar paylaştı. Pearce'ın tüm zamanların en başarılı online oyunu olarak adlandırdığı WoW için şu anda 4600 kişi çalışıyor ve bu ekipten 340 kişi yalnızca işin muhasebe kısmında yer alıyor. Bu kadar kalabalık bir takımda (sıkı durun) yalnızca 32 kişi işin programcılık kısmıyla ilgileniyor. Bu 32 kişi, WoW'un başlangıcından bu yana 5.5 milyon satır kod yazmış durumda. Yine oyunun ilk gününden beri toplam 180.000 bug-fix yapılmış. WoW severler sorunsuz oyun oynayabilsinler diye 13.250 sunucuda 75.000 işlemci ve 112 terrabyte'dan fazla hafıza kullanılmış. İşin daha ilginç yanı ise tüm bu sunucuların sorunsuz çalışmasından yalnızca 68 kişinin sorumlu olması. Demek oluyor ki oyun sırasında ping - lag sorunu yaşadığınızda servis sağlayıcınızla birlikte bu 68 kişinin kulağını çınlatıyorsunuz.



DUNGEON RUNNERS'IN SON AYLARI

NCSoft, Ocak 2010 itibariyle ücretsiz online aksiyon RYO'su Dungeon Runners'a son verileceğini açıkladı. Yapımcı Stephen Nichols kapanma nedeni olarak oyunun kâr edememesini gösterdi. Bildiğiniz gibi ücretsiz online oyunlar oyun için özel bölüm, mühimmat ve parasının gerçek parayla satışı sayesinde ayakta kalırken, yeterli ilgi ve tanıtım olmayınca bu satışlar yetersiz kalıyor ve oyun son buluyor. Dungeon Runners'ı denemeye niyetiniz varsa hızlı XP alma sayesinde son birkaç ayında iyi vakit geçirebilirsiniz.



AYIN DEDİKODUSU:
CLONE WARS ONLINE

Tentonhammer kaynaklı dedikoduya göre SOE ve LucasArts gizliden gizliye animasyon Clone Wars'un DVO'su üzerinde çalışıyor. Casual olması planlan oyunda ABD'nin popüler internet tarayıcısı oyunu Free Realms'a benzeyen bir teknoloji kullanılacağı söyleniyor. Eğer Clone Wars'un oyunu bedava ve küçük oyuncuları hedefleyen mini oyunlardan oluşan Free Realms'ı örnek alacaksa SOE'nin geleceğin DVO'cularını kazanmaya çalıştığını söyleyebiliriz.

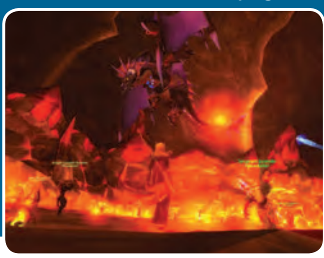
AION KAPISINDA EMEKLİ MAAŞI KUYRUĞU

NCSoft ön siparişle 400.000 Aion satarak iyi bir başlangıç yaptı fakat 21 Eylül'de ilk sunucuların kapılarının açılmasıyla birlikte binlerce kişilik sıralar oluşunca can sıkıcı anlar yaşandı. NCSoft derhal oyun sırasında bu tür beklemelerin olmayacağını belirtti. Bizim WoW'dan bu tür sıralara bağışıklığımız var ama herkes bunu kaldırabilir mi tartışılır. Diğer yandan yapımcı web sitesinde anti-cheat yazılımı GameGuard'ın bulunmayacağını duyurdu. Güvenliğin sağlanması için ek yük bindirilmemesi bizi de mutlu edecek.



ONYXIA TAKES A DEEP BREATH!

Şu yukarıdaki başlık kaçınıza bir şey ifade ediyor? Şimdilerde artık gelenden gidenden dayak yediği için o eski ihtişamını kaybetmiş olsa da, Onyxia birçoğumuzun WoW'da gördüğü ilk raid boss'uydu. Kuyruğuna dikkat etmeyip yumurtaların arasına düşen oyuncuların kalbinin kırıldığı, Onyxia'nın derin bir nefes aldığını görünce herkesin kenarlara koştuğu günler geride kaldı. Ta ki WoW'un 5. yıldönümünü kutlama amacıyla 80. level'a uygun bir şekilde baştan düzenlenmesine kadar. Bu arada, olur da yumurtaların arasına düşerseniz ne olacağını biliyorsunuz değil mi? FIFTY DKP MINUS!



DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Hangisi Free-to-Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladık ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldık. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

ADI	TÜRÜ	YAPIMCI	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYEL
Age of Conan: Rise of the Godslayer	Fantastik	Funcom	Bilinmiyor	🔥🔥🔥
Aion	Fantastik	NCSoft	22/09/09	🔥🔥🔥🔥
All Points Bulletin	Gerçekçi	Realtime Worlds	Q1 2010	🔥🔥🔥🔥
DC Universe Online	Çizgi Roman	SOE	2010	🔥🔥🔥🔥🔥
Earthrise	Bilim-Kurgu	Masthead	Q4 2009	🔥🔥🔥
Final Fantasy XIV	Fantastik	Square Enix	2010	🔥🔥🔥🔥
Guild Wars 2	Fantastik	ArenaNET	2010/2011	🔥🔥🔥🔥
Star Trek Online	Bilim-Kurgu	Cryptic Studios	Q1 2010	🔥🔥🔥
Star Wars: The Old Republic	Bilim-Kurgu	BioWare	2010	🔥🔥🔥🔥🔥
The Agency	Gerçekçi	SOE	2010	🔥🔥🔥🔥



CHAMPIONS ONLINE

BEN OLMUŞUM SÜPER KAHRAMAN

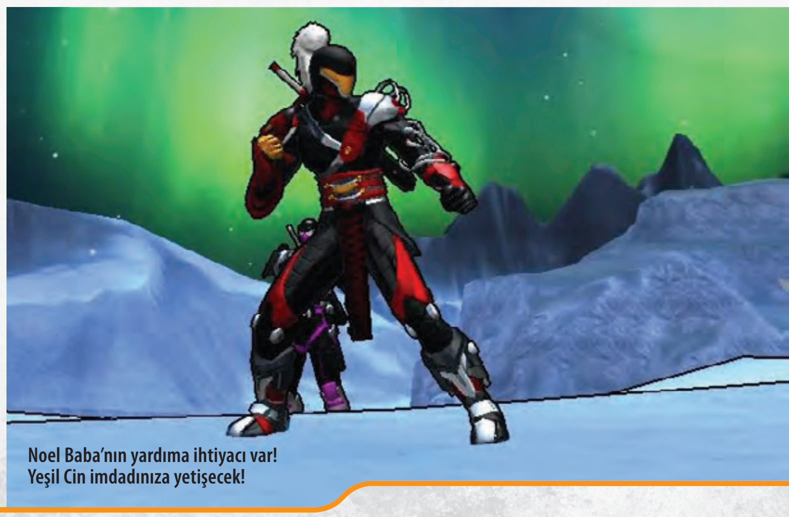
- ALİ SEZGİN

Yaz başında betasını oynayarak hazırladığımız Champions Online ilk bakışını hatırlarsınız. CO aslında gelen kötü eleştiriler üzerine üç ay ertelenmeseydi yaz başında piyasaya çıkacak ve büyük ihtimalle *Age of Conan*'dan bile büyük bir felaket olarak tarihin kara sayfalarında yerini alacaktı. Ama hemen havalanmayın bakalım, o üç ayda şampiyonların bir felaketten şahesere dönüştüğünü, büyük bir mucize yarattıklarını söylemiyorum.

Dürüst olmak gerekirse betası başladığından beri taparak oynadığım *Aion Online* bir köşede beni bekliyorken tutup da aylar önce yaşadığım eziyeti tekrar ve en baştan çekmek istemiyordum. Yine de CO'yu almak isteyecek hevesli oyuncular olabileceğini düşünerek oyunuma daldım. Tahmin edebileceğiniz üzere, ön inceleme için yarattığım ve evrenin en çakma süper kahramanı olan Marxman, betanın bitişiyle beraber tarihin tozlu sayfalarına bile karışamadı çünkü sildiler onu. Ben de Marxman'ın yerine bu sefer daha klasik bir karakter açmaya karar verdim. *"Kurtlar Vadisi Adam"* ergenliğinde izlediği mafya dizilerine özenmiş, giydiği takım elbisesi ve Türk mahallesindeki terzisine yaptırdığı Türk Bayrağı ile oldukça enteresan bir kahraman. Elbette Marxman gibi topla tüfekle gezmesini istemediğim için ona bu sefer süper güç ve karate bilgisi vermeyi uygun gördüm. Süper gücünün kaynağıysa içindeki Kurtlar Vadisi sevgisinden başka birşey değil. Daha önce Marxman'ı nasıl



Karakter yaratma ekranında bol bol vakit geçirmeye bakın, en büyük eğlenceniz karakterinize bakmak olacak çünkü.



Noel Baba'nın yardıma ihtiyacı var! Yeşil Cin imdadınıza yetişecek!





1- 5 dakika içinde rahatlıkla öldüreceğiniz bu canavar sizi heyecanlandırmasın. Her bölgede bunlardan bir tane var.

2- Kullanıcı olarak içeriği istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Ama neye yarıyor derseniz buna cevap veremem.



kafamdakine birebir uygun olarak yarattığımı anlatmıştım. Champions Online'da bunun üzerine bir de aslına oldukça benzeyen bir Polat Alemdar yaratabilmiş olmam karakter yaratma özelliklerinin hâlâ mükemmel işlediğini kanıtlamaya yeter sanırım.

Oyuna gelen en büyük değişiklik, dövüş sisteminin inşa et – harca sistemine çevirilmesi olmuş. Karakterimiz hayatına iki yetenekle başlıyor; isimleri "Osmanlı tokadı" ve "racon değil kafa kesmek" olsun diyelim. Racon değil kafa kesmek, karakterimizin güçlü olan özelliği. Dolayısıyla onu hemen kullanamıyoruz. Bunun yerine önümüze gelen herkese Osmanlı tokadı atarak enerji topluyor ve sonunda bu enerjileri kullanarak racon kesiyoruz. Yeteneklerin ardı ardına kullanılmasını engelleyen ana etmen daha önce bekleme süreleriyken artık enerji puanları olmuş. Bu şekilde *World of Warcraft*'taki Rouge oynanışından biraz olsun kurtulduğumuzu söyleyebiliriz.

KONTROLSÜZ GÜÇ KONTROLSÜZ KAHRAMANLARA YAKIŞIR

Champions Online'ın betası Amerika'daydı. Dolayısıyla oyunda gördüğüm pek çok eksikliği o an için bağlantı sorunlarına mal edip sessiz kalmayı tercih etmiştim. Artık böyle bir sorun olmadığını göre açıkca konuşabilirim. Champions Online şimdiye kadar oynadığım DVO'lar arasında en hissiz oynanışa sahip olanı. Bütün dünya o kadar yapay, o kadar arındırılmış ki oyun boyunca kendinizi bu dünyada bulunmak için bir neden ararken buluyor olacaksınız. Kabul etmek gerek, oyunda Steampunk cihazlardan bilek roketlerine, abartılı büyülerden Wolverine'i utandıracak pençlere kadar hemen hemen her şey var ama ne yazık ki hiçbirinin vuruş hissi yok. Saldırı yaptığınızı gösteren tek şey aşırı minimal animasyonlar ve Comic Sans'ı aratmayacak kadar iğrenç bir font eşliğinde uçuşan rakamlar. Ben eğer yeteneğimin adı omuz roketleriyse ortalıkta biraz olsun patlamalar, uçuşan radyoaktif mutant parçaları görmek isterim. Eğer her yetenek mümkün olan en sade haliyle gösterilecekse ne anladım bu işten?

Oyunun yapısı gereği sürekli aksiyon içindeyiz. Bu elbette Bill Roper'ın idda ettiği üzere Champions'ın gelmiş geçmiş ilk aksiyon DVO olup olmadığı sorusunu da beraberinde getiriyor. Neyse ki bu o kadar da kafa kurcalayan bir soru değil, basit ve kısa yoldan yanıtlayayım: " Ya yürü git Bill, ne alakası var Allah aşkına?" Tıpkı başından beri iddia edildiği üzere Champions'ta oyuncuları dondurmak ve binalardan aşağıya uçurmak gibi aksiyonlara girebiliyoruz ama o kadar nadiren ve az yerde oluyor ki bunlar, neredeyse hiç yer tutmuyor genel oyun deneyimi içinde. Bu anlar haricinde oyun bildiğimiz DVO'lardan çok farklı ilerlemiyor. Sürekli olarak aynı yetenekleri kullanıp duruyoruz sadece. Hatta yavanlık eksisini sayarsak bundan 5-6 yıl önce çıkan benzer türdeki oyunlardan geride olduğunu bile söyleyebiliriz.

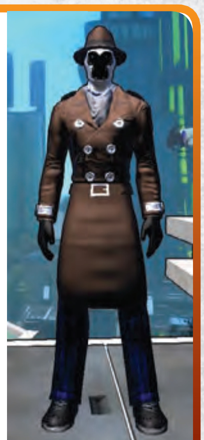
Bir DVO'yu özel ve hatırlanabilir kılan en önemli özellik tahmin edebileceğiniz üzere yukarıda bahsettiklerimden hiçbiri değil. *World of Warcraft* oynarken Ashenvale'in sularında yüzüşümüzü, *Warhammer Online*'da veya *Everquest*'te kalenin surlarındann uçsuz bucaksız alanları izleyişimizi, adaları seyrettiğimiz vakitleri hangimiz unutabiliriz ki? Öyle kıymetlidir ki o vakitler, konuştuğum çoğu oyuncu aylar önce alıp attığı nadir bulunan zırhlardan ziyade bu anları paylaşmayı tercih ediyor. İşte Champions Online'da eksik olan şey de bu. Evet, görmeye değer mekânlar var ama tamamı görevlerinizle alakalı. Ne olursa olsun başınızı kaldırıp gökyüzünü seyretmek veya görevlere biraz olsun ara verip kimsenin uğramadığı devasa bir kratere bakmak gibi şeyler yaşamıyorsunuz. Görev nereye isterse oraya gidiyor, bir asker misali bulunduğunuz mekânı yıkıma boğmadan çevreye bakma şansı bulamıyorsunuz.

Toparlamak gerekirse aradan geçen üç ayda Champions Online'ın bırakın gelişme göstermeyi, gerilediğini bile söyleyebilirim. Gördüğüm tek olumlu yön, bilgisayarıma neredeyse son nefesini verdirtme noktasına gelen optimizasyon sorunlarının kısmen giderilmiş olması. Oyun bu haliyle bile en az *Age of Conan* kadar zorluyor sistemi ama illa ki Champions Online edinmeyi düşünüyorsanız en azından sistem gereksinimlerini karşılayacak bir bilgisayarınız olduğundan emin olun. Champions Online artık fantastik temalı DVO'lardan sıkılmış olanlarınızın BELKİ hoşuna gidebilir. Ama oyunun yamalarla veya değişikliklerle düzeltilemeyecek o kadar çok kusuru var ki takıntı haline getirmediyseniz şansınızı denememenizi tavsiye edeceğim.

HER EVE BİR RORSCHACH

Champions Online'ın belki de en ilgi çekici yanı, aklınıza gelebilecek pek çok ünlü karakteri birebir olarak rahatlıkla yaratmanıza izin vermesi. Elbette görünüşteki benzerlik çok bariz olmamalı, yoksa karakteriniz silinme riski altında olabilir.

Şimdiye kadar oyunda sayısız Deadpool, Batman hatta Wolverine'le karşılaştım. Ama şimdiye kadar gördüklerimden en ilgi çekicileri Captain Planet ve Rorschach karakterleri oldu. Siz yine de aylarca emek verdiğiniz karakterin telif haklarına kurban gitmemesi için avatarınızda fazla esinlenmemeye çalışın.



İLK İZLENİM

Ne kadar Oynanır?	1 saat	1 gün	1 hafta	1 ay	1 yıl

Patlayacak dedik patladı. Uzak durun hatta kaçın bu oyundan. En azından düzelene kadar...

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon-DVO > **Yapım:** Tribune > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** +12 > **Minimum Sistem:** Pentium 4 2.5GHz işlemci, 1GB RAM, GeForce 7600 ATI X700 ekran kartı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 E8400 işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3850 ekran kartı
> **Web Sitesi:** www.championsonline.com



SON DESTAN

YA IŞIK VURACAK, YA KARANLIK BASACAK

Kimine göre gerçek bir bağımlılık, kimine göre yalnızca vakit kaybı ücretsiz devasa online oyunlar. Tercih yaparken yine kişisel zevk ve ihtiyaçlarımıza göre karar versek de biz oyuncular; çoğu insan tarafından bilinçli olarak verilmiyor bu kararlar. Birçoğumuz henüz tepki gösterdiğimiz olguları birbirine karıştırmak gibi bir hataya düştüğümüzün bile farkında değiliz. Ve daha da önemlisi, bu oyunlara ihtiyaç duyduğumuzun.

Yeni çıkan her oyun bize bir şeyler vaat ediyor. İçlerinden içler acısı haldekileri çıkarttığımızda, geriye kalanlar hem ticari alanda, hem de beklentisi tavan yapmayan oyuncuları tatmin etmekte başarılı oluyor. Ve şimdi yeni bir oyun, farklı bir tat, farklı bir lezzet arayışının egemen olduğu bu dünyada son sözü söylemek için geliyor. Yurt dışında *Karos Online* olarak bilinen bu oyun, ülkemizde Son Destan adı altında tamamen Türkçe içerik ve oyun içi destek ile birlikte karşımızda. Şimdi hep birlikte bakalım, önümüzdeki Kasım ayı içerisinde kapalı beta sürecine girecek olan Son Destan'a.



KOR TANELERİ

Asmara adlı dünyada geçen destansı bir öykü anlatılıyor bize. Aydınlık ve karanlığın güçleri yüzyıllar boyunca Kor adı verilen cevherlere sahip olabilmek için amansız bir mücadele gerçekleştiriyor. Fakat küçüklü büyüklü sayısız savaşın ardından aydınlık tanrısının gücünden parçalar içeren cevherler yavaş yavaş tükendikçe, tüm kıta bu gücü kimin kontrol edeceğini belirlemek adına dev bir savaş alanı halini alıyor. Bir taraf karanlıklar tanrısını esir eden mührü kırmak, diğer taraf ise var gücüyle onu korumak adına birlik oluyor ve yazılacak "son destan" için kalem bizlerin eline bırakılıyor.



Son Destan'da dünyayı ele geçirmek üzere olan karanlık güçleri alt etmek ve kadim günlerden bu yana anlatıla gelen efsanevi Ulukan savaşçısı unvanını hak edebilmek üzere bir serüvene atılacağız. Keşifler, klan çarpışmaları ve devasa PvP karşılaşmalarıyla birlikte dünyadaki en değerli enerji kaynağı olan Kor için savaşacağız. Ne kadar değerli diyorsanız, oyundaki alternatif ilerleme sisteminin tamamen bu taşlar üzerine kurulu olduğunu söyleyebiliriz. Geleneksel seviye atlama yönteminin yanında Kor enerjisini kullanarak güçlerinizi artırabilir, yeni hammaddeler satın alabilir ve büyülü eşyalar oluşturabilirsiniz.

KOPYA ÇEKMEK YASAK

Temel özellikler bakımından diğer fantastik oyunlardan farklı olma çabası içerisinde değil Son Destan. Onun yerine ücretsiz bir devasa online oyundan beklenen çoğu özelliği geliştirerek eğlence seviyesini maksimuma çıkartmayı hedefliyor. Ve de

1- Asmara'ya karanlık çökerken ışık karşılık vermeye hazır.

2- Lens flare'siz bir oyunun hayat damarlarından biri kopmuş demektir.





tüm bunları rakiplerinden çok daha küçük boyutlu bir kurulum dosyasıyla gerçekleştiriyor.

Sürekli canavar kesip eşya topladığınız klasik zindanlardan sıkıldıysanız, Son Destan size iki farklı zindan sistemi daha sunuyor. Bunlardan ilki en fazla beşer kişilik gruplar halinde keşfedilen etkinlik zindanları. Her bir karakter oyunun değişik bölümlerinde bu zindanları ziyaret ederek yaptıkları seçimlere göre değişen çevre şartlarında kendi yollarını bulmak zorunda. Diğer sistem olan labirent zindanlarıysa herhangi bir kısıtlama içermiyor ve dinamik yapısı sayesinde oyunculara sürprizlerle dolu ve gittikçe zorlaşan maceralar yaşatıyor.

YİNE RAHAT YOK

Bir devasa online oyuna başlarken yapılması gereken en önemli seçim çoğu zaman ırk ve karakter sınıfı olur. Son Destan da önümüze farklı seçenekler koyarak bizi bu konuda rahat bırakmıyor. Yeryüzündeki en baskın ırk olan İnsanlar fiziksel açıdan bir üstünlük gösteremeseler de yeni ortamlara daha rahat uyum sağlayıp hayatta kalmayı başarıyor. Mavi derileri ve güzellikleriyle dikkat çeken İblisler damarlarında akan büyülü kan ile övünürken, yarı-insan bir ırk olan Seroine'ler doğa ile bütünleşip ruhlarla iletişim kurabiliyor. Seçenekler şimdilik az gibi görünse de açık beta başlangıcıyla birlikte toplam ırk sayısı beşe, karakter sınıflarıysa otuz altıya yükselecek.

Peki bu karakterlerle ne yapacağız? Dövüşeceğiz tabii! Klan sistemi oyunda önemli bir yer tutuyor ve bizleri Kor madenlerini ele geçirmek veya bir kaleyi kuşatmak amacıyla gerçekleştirilen geniş çaplı savaşlarda karşı karşıya getiriyor. Klan dışı PvP karşılaşmaları ise özel bir puanlama sistemi etrafında şekillendirilmiş. Bu sistem sayesinde karakterler davranışlarına göre iyiden kötüye doğru dört ayrı gruba ayrılıyor. Böylelikle örneğin çok sayıda insan öldürüp kötü bir karakter olursanız köylerdeki dükkânlardan alışveriş yapamıyor, öldüğünüzde eşya veya deneyim puanı kaybedebiliyorsunuz. Diğer yandan eğer iyi bir karakter olursanız, bir gün şirinleri bile görebilirsiniz. :)

Biri;
sahip olacak Hük'mün gücüne
"O" destan yazacak...

Biri;
uzaklaşacak Hük'mün gücünden
"O" kül olacak...

Işığın ve karanlığın sonsuz savaşında sonu getiren bir mühür.
Kimine göre; kırılması gereken,
Kimine göre; korunması gereken.
Mühür kırılırsa, karanlık basacak,
Mühür korunursa, ışık vuracak.

Son Destan'ın tamamen Türkçe tanıtım videosu DVD'mizde. Mutlaka izleyin!

DESTANI KİM YAZACAK?

Son Destan'ın grafik ve animasyonları göz alıcı görünüyor. Üstelik kurulum dosyasının boyutu rakiplerine göre daha küçük ama buna rağmen madencilik, balıkçılık ve üretim gibi ek işlerle uğraşmanın da mümkün olduğu geniş ve canlı bir oyun dünyası sunuyor. Karakter yönetiminde farenin yanı sıra klavye kontrolüne de izin veriyor olması sağa sola tıklayarak ilerlemeyi sevmeyenler için büyük bir artı. Tamamen Türkçeleştirilecek oyunun çevirisinin başarılı olacağına inanıyoruz.

Son Destan ile buluşmamıza çok az kaldı; oyunun kapalı beta süreci Kasım ayında başlıyor. Merak edenler şimdilik **sondestan.joygame.com** adresinden kaydını yaptırıp beklemeye başlayabilir.





Balık tutmak için güzel bir gün ama üzerindeki uygun bir giysi değil.

OYUNUN TADINI ÇIKARIN!

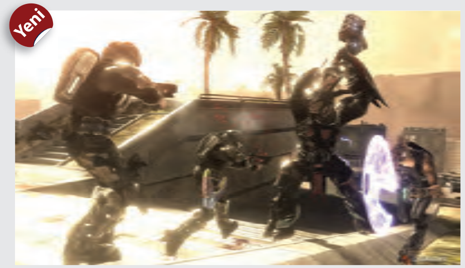
Geçtiğimiz ay internet üzerinde oyun severler için sevindirici bir açılış gerçekleşti ve uzun süredir altyapı ve içerik çalışmaları yapılan *Joygame* hizmete girdi. Peki nedir *Joygame*? Öyle bir portal düşünün ki, içinde hem oyun hem de çeşit çeşit eğlence olsun. *Seafight, Dark Orbit* ve *Deepolis* gibi web tabanlı online oyunların yanı sıra *Wolfteam, Rakion, Gunbound* ve *Son Destan* gibi MMO'ları da içeren bir merkez burası. Üstelik tüm bu oyunlar Türkçe içerikli ve hatta bazılarının seslendirmeleri dahi profesyonel stüdyolarla çalışılarak Türkçeleştirilmiş. Kendi forumları, video ve resim paylaşım bölümleri, blog sayfaları ve Messenger benzeri özel mesajlaşma sistemi ile Joygame adına yakışır şekilde eğlence adına her şeyi sunuyor. Çok yakında kendi yapımları olan bir oyunla da Türk oyuncuların karşısına çıkacakları haberini almışken, bize de tüm bunların tadını çıkarmak kalıyor.

Joy game Oyunun Tadını Çıkar! www.joygame.com

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BAŞLAMAK ÜZERE OLAN OYUN SEZONUNDA GERİ DÖNMEYE FIRSAT BULABİLECEĞİNİZİ SANMIYORUZ. O YÜZDEN AŞAĞIDAKİ GÜZEL OYUNLARDAN HALA OYNAMADIKLARINIZ VARSA, UFAKTAN BİTİRMEYE BAŞLAYIN.

FPS *(First Person Shooter)*

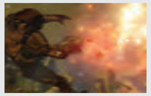


HALO 3 ODST
360

Halo'yla inişli çıkışlı bir ilişkimiz var. Yabancı basın gereğinden fazla şişirmese, bu kadar uyuz olmayacaktık kendisine. Ne de olsa online olarak en çok oynanan, en başarılı konsol FPS'lerinden birisi kendisi. Ama güzel bir sürpriz olarak, ODST'u da Halo 3'ün etinden sütünden faydalanan bir oyun olacak diye beklerken, oldukça kaliteli ve kendi ayakları üstünde durabilen bir oyun çıktı karşımıza. Online oynanışı da işin içine katılınca, uzun soluklu bir FPS olacağı kesin.



Metroid Prime Trilogy
Wii
Klasik üç oyun bir arada! Toplam 60 saatten fazla aksiyon ve kafa kırdıran bulmaca içeren, Wii sahiplerinin mutlaka sahip olması gereken bir paket TPT.



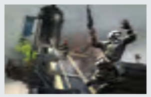
Red Faction Guerilla
PC, PS3, 360
Bir binaya patlayıcı yerleştirip, , camdan atladığınız ve patlayıcıları ateşleyip koca binayı yıkmanın heyecanını başka bir oyunda yaşamanız mümkün değil.



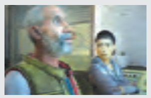
Call of Juarez: Bound in Blood
PC, PS3, 360
İlk oyunun hikayesinden önce geçiyor BiB ve hasret kaldığımız kovboy zamanlarına geri götürüyor bizi. Başarılı, hızlı ve heyecanlı bir FPS olmuş..



Left 4 Dead
PC, 360
L4D, co-op konusunda bulabileceğiniz en rafine, en keyifli oyunlardan birisi. Öğrenmesi kolay, en üst zorluk seviyesinde sadist, her halükarda çok eğlenceli.



Killzone 2
PS3
"Konsolda FPS olmaz" tezine inat, Killzone 2 sizi gırtlağınızdan yakalıyor ve sonuna kadar da bırakmıyor... Multiplayer'ı da danalar gibi oynanıyor.



Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı fazlasıyla hak eden bir oyun paketi.

STRATEJİ

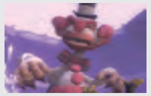


ANNO 1404
PC, Wii

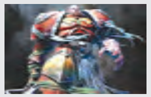
Spore'u sevdiyseniz bile, şimdiye kadar koskoca galakside başıboş dolaşmaktan sıkılmışsınızdır herhalde. Sporepedia'daki çeşitlilik bile oynanışta bir yenilik olmayınca bir yere kadar oyalayabilir sizi. Gelin o zaman Galaktik Bir Macera'ya çıkalım sizinle. Spore evreni içinde kendi kahramanınızı oluşturup, kendi maceranızı yapın ve diğer Spore oyuncularıyla bunları paylaşın. Basit aksiyon ve dövüş görevlerinden karmaşık işlere kadar, yapabileceklerinizin sınırı sizsiniz.



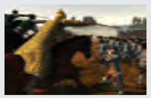
Hearts of Iron 3
PC
Stratejisini sütsüz ve şekersiz sevenlere, derin mi derin bir 2. Dünya Savaşı stratejisi... İsmet İnönü olarak Türkiye'yi 2. Dünya Savaşı'ndan kazançlı çıkartabilecek misiniz?



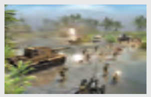
Spore: Galactic Adventures
PC
Spore evreni içinde kendi kahramanınızı oluşturup, kendi maceranızı yapın ve diğer Spore oyuncularıyla bunları paylaşın.



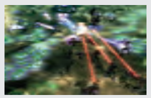
Warhammer 40.000: Dawn of War 2
PC
Dawn of War 2 bizi şaşırttı ama hayal kırıklığına uğratmadı. Tek kişilik bölümleri bambaşka bir türe dönmüş olsa da hâlâ taş gibi strateji. Hele de multi'si yok mu...



Empire Total War
PC
Başka herhangi bir oyunun strateji, kaynak yönetimi, deniz ve kara savaşları, muhteşem grafikler ve sonsuz yeniden oynanabilirliği elde etmesi mümkün değildir.

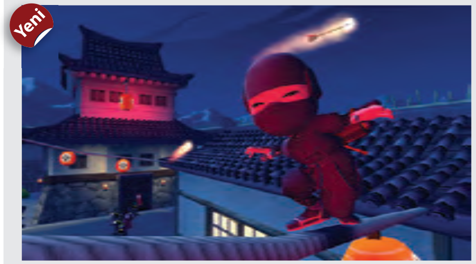


Men of War
PC
Çok zor. Çok ama çok zor. "Artık eskisi gibi stratejiler yapmıyorlar" veya "bütün oyunları çıtır çerez gibi yerim" diyorsanız, sizi Men of War meydanlarında görmek isteriz.



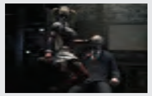
Command & Conquer 3
PC
Dördüncü oyun duyuruldu ama bomba gibi patlamadı nedense... O zaman içinizdeki C&C ateşini yeniden alevlendirmeye ne dersiniz?

AKSİYON



MINI NINJAS
PC, PS3, 360

IO Interactive'in de hiç elinin ayarı yokmuş ve kardeşim! Ya Hitman gibi seri cinayetler işleyen bir kan gölü makinasını yönettiğiniz bir oyun yapıyorlar, ya da şekerler ve tavşanlarla dolu, minik bir tilkicik haline gelebildiğiniz Mini Ninjas gibi şipşirin bir oyun. Oyunda hiç kimseyi öldürmüyorsunuz yahu! Vurduğunuz küçük bir hayvancığa dönüşüp uzaklaşıyor ortamdan!
Ha, Mini Ninjas mı? Güzel ya, oynayın mutlaka.



Batman: Arkham Asylum
PC, PS3, 360
Adı sanı duyulmamış bir firmadan geldi bu yılın en iyi aksiyon oyunu. Batman dövüşleri, bulmacaları ve genel olarak tokluğuyla bizi mest etmeyi başardı.



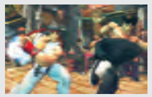
Shadow Complex
360
Xbox Live üzerindeki en iyi yeni oyunlardan biri Shadow Complex. Flashback tarzı eski 2D platform oyunlarını seviyorsanız, hayranı olacaksınız.



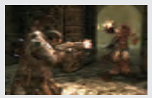
Beatles Rockband
PS3, 360
Gruba özel müzik oyunları arasında şimdiden kendine iyi bir yer buldu Beatles. İnsanı hiç zorlamayan, şeker gibi oynanan bir oyun olarak.



Resident Evil 5
PC, PS3, 360
Bir Resident Evil oyununun PC versiyonu, konsol versiyonlarından daha iyi çıkarsa, bu işte bir terslik var demektir! Alın, oynayın.



Street Fighter 4
PC, PS3, 360
Ve PC'ciler de artık aduketlere, oryukenlere verebilir kendilerini... Bundan daha iyi bir dövüş oyunu gelene kadar, en iyisi bu - ki çok uzun zaman geleceğini biz sanmıyoruz.



Gears of War 2
360
İlk oyunu her alanda sollayan Gears 2'nin sadece 360'a çıktığını söyleseler de, yer mi Anadolu çocuğu? En fazla 1 yıl sonra PC'lerde de göreceğiz onu.

CİNSEL OBJE HALİNE GETİRİLMEMİŞ BAŞARILI KADIN KARAKTERLER

1. **MIRROR'S EDGE - FAITH**
Güçlü bir kadın baş karakterin en güzel örneklerinden biri.
2. **APRIL - THE LONGEST JOURNEY**
Özellikle 2. oyunda tamamen savaşçılığı ön plandaydı
3. **NICO - BROKEN SWORD**
Eh, George'la aralarında hafif bir aşk yaşandı ama...
4. **STAR WARS KOTOR - BASTILA SHAN**
"Ankaran Sarchophagus" olayı ve Türk denizciler.
5. **METROID PRIME - SAMUS ARAN**
6. oyuna kadar Samus'un bir kadın olduğunu bilmiyorduk bile.

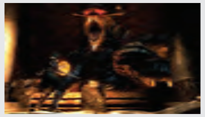
"BİRŞEY-KILLER" DİYE ORTAYA ATLAYIP DA FOSLAYAN 5 OYUN

1. **"HALO-KILLER" HAZE**
Saçma sapan diyalogları ve oynanışıyla kendi kendinin katili olabildi.
2. **BİLİMUM "DIABLO-KILLER"LAR**
Hiç kimsenin "Sacred 3 çıksın!" diye tepindiğini görmüyoruz biz, ya siz?
3. **"QUAKE-KILLER" OLAN DAIKATANA**
Romero'nun meslek hayatını sona erdirdi.
4. **BİR "GTA-KILLER" OLARAK SAINT'S ROW**
Gerçi kimse böyle bir iddiada bulunmamıştı ama olsun.
5. **"WOW-KILLER" OLMAYA YELTENEN HER OYUN**
Vah yavrum, vah canım...

VAZGEÇEMEDİĞİMİZ OYUN HARİCİ OYUN MATERYALLERİMİZ

1. **SİNAN'IN DARTH VADER FORCE FX IŞIN KILICI**
Evinin baş köşesinde tutuyor. Kimselere el sürdürmüyor.
2. **TUĞBEK'İN MINI NINJAS FİGÜRÜ**
"Sinan'ın Mini Ninjas figürü"ydü aslında. Katakulliye getirip almış birisi!
3. **"JINXED" HAKAN'IN KIRDIĞI 40 CM'LİK VEGA HEYKELİ**
Dünyada sadece 200 tane vardı ondan Hakan! 200! Ühü!
4. **JESUSKANE'İN HALF LIFE 2 T-SHIRT'Ü**
Bu kadar sık giyilip de bu kadar temiz kalabilen başka t-shirt yoktur.
5. **GÖKER'İN WOW TRADING CARD - COLLECTOR TAKVİMİ**
Ofise her geldiğinde göz koyup, her seferinde almayı unuttu adam.

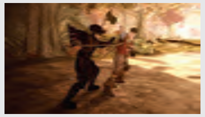
RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



Demon's Souls
PS3
Üç ay kadar düşününce Demon's Souls'un aksiyondan çok rol yapma oyunu kategorisine daha uygun olduğuna karar verdik. Ama bu, oyunun zorluğunu değiştirmedi.



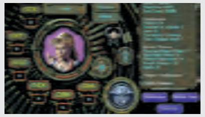
Shin Megami Tensei Persona 4
PS2
Yılın en iyi rol yapma oyununun PlayStation 2'ye çıkmasına ne denir ki? Ancak "bit pazarına nur yağıyor" diyebiliriz. Anime sevin veya sevmeyin, bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!



Fable 2
360
Peter Molyneux çok konuşuyor falan ama nasıl oyun yapılacağını da iyi biliyor, şimdi doğruya doğru... Fable 2'yi alın (bak aylar geçti, cümleyi hala bağlamadın! Ayıp ayıp!)

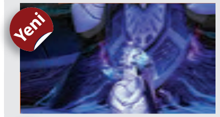


Fallout 3
PC, PS3, 360
Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. İnanılmaz modları, oldukça kaliteli indirilebilir içeriğiyle bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.

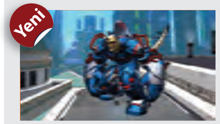


Planescape Torment
PC
Unutulmaz bir klasiktir Planescape Torment. Yarım düzine fantazi kitabını dolduracak miktarda ve kalitede metinleriyle inanılmaz bir oyundur. Benzeri bu saatten sonra gelmez.

DVO *(Devasa Online)*



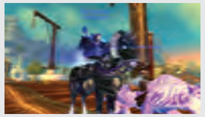
Aion
PC
Henüz incelememiş olabiliriz, ama tarihte ilk defa 10 OGZ editörü birden bir devasa online'a saldırdı. Sonumuz hayrolsun inşallah



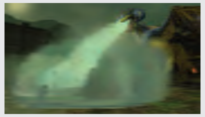
Champions Online
PC
Sistemi henüz tam oturmamış olsa da Champions Online, City of Heroes'un halefi olmaya aday. Süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan kaç tane DVO var ki zaten?



Eve Online
PC
Devasa Online oyunlarda basitleştirmeye gıcık oluyorsanız, Eve'ye bekleriz sizi. 8 saatlik eğitim görevlerinden itibaren uzuuun bir süre bu evrende kalacağınızı farkedeceksiniz.



WoW: Wrath of the Lich King
PC
Birçoğunuz WotLK'in tüm içeriğini aylar önce bitirdi, ama yeni WoW eklentisi Cataclysm gelene dek arkadaşlıklar ve ortam için WoW'dasınız. Biraz daha sabır, yakında beklediğiniz gerçekleşecek.

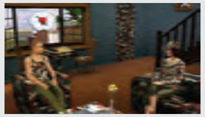


Everquest 2
PC
Dönüp dolaşıp tavsiye ediyoruz ama bir DVO'nun oturması için gereken yılları çoktan aşmış bir oyun EQ2. Şu anda başlarsanız, taş gibi bir oyunla karşılaşacağınıza emin olabilirsiniz.

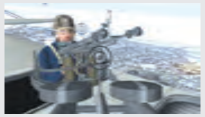
SİMULASYON



ARMA 2
PC
Bu kadar karmaşık bir savaş simulasyonunu, hata bulmak için çok fazla ince elemeye gerek yok. Nasıl olsa onbinlerce seveni bütün hatalarını bulup tamir edecek ve yıllarca oynanacak.



The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.



Microsoft Flight Simulator X
PC
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Lock On
PC
Ne zamandır şöyle sağlam bir modern savaş simulasyonu gelmiyor, biz de eski defterleri karıştıralım bakalım. Lock-On'un sayfasına geri dönmeye ne dersiniz?

AYIN ALTIN OYUNLARI



Dirt 2



Rockband Beatles



Metroid Prime Trilogy

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

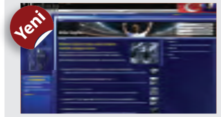
Alpha Protocol ve Assassin's Creed 2'nin PC versiyonu 2010'a doğru göçerken, yıl sonuna doğru yığılan oyun çıkışları hala göz dolduruyor.

EKİM '09	
Borderlands	PC, PS3, 360
Brutal Legend	PS3, 360
EyePet	PS3
FIFA 10	PC, PS3, PS2, PSP, 360, Wii, DS
Football Manager 2010	PC
Forza Motorsport 3	360
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	PSP
Gran Turismo	PSP
NBA 2K10	PC, PS3, PS2, PSP, 360, Wii, DS
NBA Live 10	PS3, PSP, 360
Ninja Gaiden Sigma 2	PS3
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	PC, PS3, 360
Pro Evolution Soccer 2010	PC, PS3, PS2, PSP, 360, Wii
Ratchet and Clank: A Crack In Time	PS3
RisenPC	
SW: The Clone Wars: Republic Heroes	PC, PS3, PS2, PSP, 360, Wii, DS
Tekken 6	PS3, PSP, 360
Uncharted 2: Among Thieves	PS3

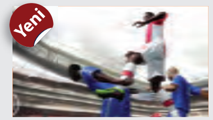
KASIM'09	
Assassin's Creed 2	PS3, 360
Assassin's Creed: Bloodlines	PSP
Blur	PC, PS3, 360
Dragon Age: Origins	PC, PS3, 360
Left 4 Dead 2	PC, 360
LittleBigPlanet	PSP
Modern Warfare 2	PC, PS3, 360
NEW Super Mario Bros. Wii	Wii
Rabbids Go Home	Wii, DS
Resident Evil: The Darkside Chronicles	Wii
Silent Hill: Shattered Memories	PS2, PSP, Wii
Star Wars Battlefront: Elite Squadron	PSP, DS
Wii Fit Plus	Wii

ARALIK'09	
Colin McRae: Dirt 2	PC
James Cameron's Avatar: The Game	PC, PS3, PS2, PSP, 360, Wii, DS
Legend of Zelda: Spirit Tracks	DS
The Saboteur	PC, PS3, 360

SPOR



Championship Manager 2010
Wii
Uzun aradan sonra CM'nin hatalarını düzeltmeye başladığını görüyoruz ve menejerlik oyunlarını sevenler adına seviniyoruz. Üstelik de tamamen Türkçe olarak bir ilke imza atmışlar!



FIFA 10
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
FIFA'nın üç yıl üstüste kendini bu kadar geliştirmesi Konami'yi geriyor olmalı... Ama keşke PC versiyonuna üvey evlat muamelesi yapmasa EA.



Fight Night Round 4
PS3, 360
Eneee, nasıl da unutmuşuz FNR4'ü buraya katmayı? Halbuse gelmiş geçmiş en iyi boks oyunu değil miydi kendisi? Ha, değil miydi Kaan?



NBA 2K9
PC, PS3, 360, PS2
Bu yıl daha iyice çıkan NBA Live'a oranla bir gömlek yakası daha üstün olan 2K9, PC sahibi basketbol severlerin tek şansı.

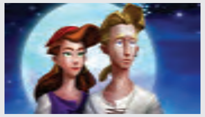


Smackdown vs RAW 2009
PS3, 360, PS2, PSP, DS, Wii
Nedense kıymeti pek az bilinen bir seridir SD vs RAW. Biz bile her yıl sadece 1 sayfa ayırarak o kıymeti iade etmiyoruz (ama zaten kaç yıldır çıkıyoruz ki?)

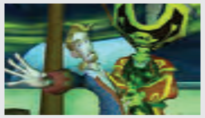
MACERA



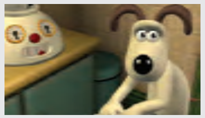
Scribblenauts
DS
Bir oyun. Bir sorun ve o sorunu çözmek için kullanabileceğiniz 22.000'den fazla nesne... Ne kadar zor olabilir ki, öyle değil mi?



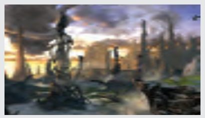
Secret of Monkey Island: S.E.
PC, 360
Bir klasik, bir efsane olan Monkey Island serisinin ilk oyunu tamamen yenilenmiş grafikler, arayüz ve seslendirmeyle yeniden oynamak? Adventure cennetinde olmalıyız!



Tales of Monkey Island
PC, Wii
TellTale Games olmasa adventure severler öksüz kalacak... Bu kez de Monkey Island'a yepyeni, beş bölümlük bir seri hazırlamış haytalar. Ne de güzel etmişler.

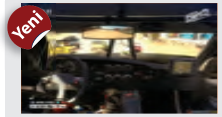


Wallace & Gromit
PC
Ünlü İngiliz stop-motion animasyon serisinden çok başarılı bir adventure çıkartmış TellTales. 4 bölüm halinde çıkan Wallace & Gromit'i tavsiye ederiz.

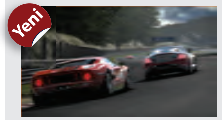


The Longest Journey
PC
Funcom'un ilk oyunu ve zirvesi, TLJ adventure oyunlarının arasında hala parlayan bir yıldız.

YARIŞ



Dirt 2
PS3, 360
Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Ne yazık ki PC versiyonu için birkaç ay daha beklememiz gerekecek.



Need for Speed Shift
PC, PS3, 360
Önceki iki-üç oyunla tam anlamıyla şaftı dağıtan NFS, bu oyunla Shift'i düzeltmiş (iğrenç kelime oyunu yaptım size).



Burnout Paradise: Ultimate Box
PC, PS3, 360
Kesinlikle GRID'le birlikte son yılların en iyi yarış oyunu. GRID'in daha gerçekçi yapısına karşın, tam bir arcade bombası Ultimate Box. Kaçmaz!



Race Driver GRID
PC, PS3, 360
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.



Mashed
PC, PS2
Uzaktan kumandalı ufak arabalarla oynanan yarış oyunlarını çok severiz, ama uzun süredir böyle bir oyun gelmiyor. Biz de eskilerden Mashed'i tekrar oynayalım/oynatalım dedik.






BATMAN ARKHAM ASYLUM
RIDDLER BİLMECELERİ

Arkham Asylum'un en keyifli yanlarından biri Riddler'ın etrafta bıraktığı bilmeceler. Bildiğiniz (ya da oyunun başında öğrendiğiniz) gibi aslında oyunda 240 tane bilmecemsi bulunuyor, ama bunların içinde takırdayan dişleri vurmak, röportaj teyplerini toplamak falan da var. Benim bahsettiklerim ise Riddler'ın size bir cümleyle ipucu verdiği bilmeceler. Bunlar şu şekilde işliyor, bir bölgeye girdiğinizde ekranınızda bir cümle görüyorsunuz. Bu içinde bulunduğunuz yerin bir yerinde detektif modunda tarama yaparak çözebileceğiniz bir bilmece saklı demek. Bunların çoğu bir objeyi taramanızı gerektirirken, bir kaçı da kamera açısını uygun biçimde ayarlayarak soru işareti simgesini oluşturmanızı gerektiriyor. Aşağıda oyunda bulunan 51 bilmecenin de nerede bulunduğunu ve çözmek için neyi taramanız gerektiğini okuyabilirsiniz.

Intensive Treatment



Don't Cut Yourself On This Sharply Observed Portrait
Intensive Treatment Lobby: Önce basit bilmecelerle başlıyoruz. Lobide Warden Sharp'ın tablosunu göreceksiniz. Detektif moduna geçin ve tabloyu tarayarak bilmeceyi çözün.

Intensive Treatment



A Puzzle Has Many Sides...
Intensive Treatment Lobby: Lobinin ortasındaki ofise girin ve detektif moduna geçin. Pencerelerden birinde soru işaretinin üst kısmını göreceksiniz. Kamera kontrolleri ile oynayarak penceredeki soru işareti ile duvardaki noktayı alt alta getirin. Görüntüyü tarayarak bilmeceyi çözün.

Intensive Treatment



You Don't Know Jack About Gotham. Tune In To Find Out.
Utility Corridor: Görüntüyü odadaki radyoya yakınlaştırın. Özellikle ismin görünür olmasına dikkat ederek detektif modunda tarayın.

Intensive Treatment



Hook Up With The Relatives Before You're Transferred Out of Here.
Cryptographic Sequencer kullanarak Cell Block Transfer alanının güneyindeki kapıyı açın. Cash'in ofisine girdiğinizde masanın üzerinde bir çerçeve göreceksiniz. Resme yakınlaşın ve tarayın.



DECYPHER VS BATMAN

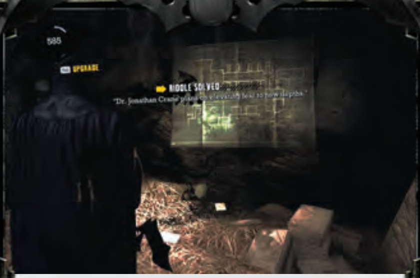
Çok öngörüşlü biriymişim resmen, tatil yapamayacağımı bir ay önceden bilmişim :) Artık kötü şans mı denir bilmiyorum ama her türlü planı yapmışken Balkanlar'dan yağışlı hava gelmeseydi keşke. Acısını seneye çıkarırım diyeceğim ama yine bir aksilik falan çıkar, demeyeyim. Tatile gitmemek fena mı oldu derseniz aslında pek de bir şey olmadı. Denize giremedim ama sinemaya gittim, açık büfeden faydalanamadım ama bolca müzik dinledim. Bir de uzun zaman aradan sonra ilk kez bir oyunu cidden çok sevdim, önünüzdeki sayfalarda okuyacağınız oyunu. En son ne zaman aynı gün 14 saat boyunca aynı oyunu oynadığımı hatırlamıyorum, ama işte Batman'deki bulmacaları çözeceğim diye yırtınırken zamanın nasıl geçtiğini anlamamışım bile. Aranızda oyunu tamamen tamamlamayı planlayanlar için hazırladığımız bilmece rehberi umarım işinize yarayacaktır. Yine de herhangi bir Riddler bulmacası ile ilgili takıldığınız bir yerler olursa e-posta adresimi biliyorsunuz.

Bu ayın benim için en ilginç olaylarından biri de OGZ Ankara buluşmasının yapıldığı yere buluşmadan habersiz gitmiş olmamdı. Tabi buluşma olacağını bilmediğim için oradaki toplanmış grubun da dergiyle ilgili olduğunu ancak bir gün sonra forumda okuduğumda öğrendim. Sanki kafenin bir köşesinden gizli gizli izliyormuşum gibi olmuş (yoksa öyle mi yaptım? Rın rın rın). Neyse bir dahakine daha yakın bir masadan gözetlerim :P

Unutmadan, Eylül ayı acayip de bir müzik ayı oldu. Önce Megadeth tam da beklediğim gibi müthiş bir albümle geldi, sonra da Immortal'ın yeni albümü All Shall Fall çıktı. Hoş bu sıralar benim için herhangi bir albümün Endgame'i geçme şansı görünmüyor ama yine de keyiflendirici şeyler bunlar. Neyse en iyisi ben lafı daha fazla uzatmayayım ve sizi yandaki Batman'li sayfalara alayım. Ben de bu sırada ayın yorgunluğunu üzerimden atmak için koltuğuma uzanıp arka planda malum albüm çalarken azıcık tembellik yapayım. Daha *Resident Evil 5* oynanacak, çok iş var çok.

ESER GÜVEN

Intensive Treatment



Dr. Jonathan Crane Plans On Elevating Fear To New Depths.
Secure Transit'taki asansör boşluğuna düşün ve havalandırma sisteminin içinden geçerek gizli mağaraya ulaşın. Buradaki planları tarayarak bilmeceyi çözün.

Intensive Treatment

A Top Hat And Tails Is The Only Dress Code For This Party In The North.
Transfer Loop alanına geri dönün ve yarısına kadar kapalı olan kapıdan geçerek küçük ofise girin. Iceberg Lounge posterine yaklaşın ve tarayın.

Even I Was Shocked When I Saw How Maxi Zeus Was Treated!
Patient Pacification Chamber'daki zayıf duvarı patlayıcı jel ile havaya uçurun. Hücredeki kitaba yakınlaşın ve tarayın.

Intensive Treatment

Where Would You Find My Home Sweet Home?
Holding Cells alanına girin ve kuzeydoğuda bulunan hücredeki yeşil soru işaretlerine yaklaşarak tarayın.



Arkham Island East



The Legacy Of This Island Has Been Well And Truly Buried.
Botanical Gardens girişinin güneydoğusundaki mezarlığa girin. Burada Amadeus Arkham'ın mezarını bulun ve büste yakınlaşıp tarayın.

Arkham Island East



Gotham's Greatest Family Towers Over The City.
Avludaki herhangi bir yüksek yapıya çıkın (gözcü kuleleri veya Arkham Mansion'ın çatısı olabilir) ve uzakta görünen Wayne Enterprises gökdelenindeki W logosuna görüntüyü yakınlaştırın. Tarayarak bilmeceyi çözün.

Arkham Island East



My Challenges Appear To Those...
Soru işaretinin üst kısmı binanın güneyindeki çatılardan birinde. Görmek için kanca noktalarını kullanarak alandaki en uzun saat kulesine tırmanmalısınız. Kulenin güney kenarına gelip, çatıdaki soru işareti ile üzerinde bulunduğunuz çıkıntıdaki noktayı hizalayarak tarayın.

Arkham Island North



Tweedle-Dum And Tweedle-Dee Saw It, Can You See It?
Gözü kulelerini geçerek kuzeye doğru ilerleyin ve üzerinde Arkham Asylum yazan kapıya yaklaşın. Sağ tarafta bir tahterevalli göreceksiniz. Bunu tarayarak bilmeceyi çözün.

Arkham Island North



Now I See It, Now You Don't!
Alanın kuzeyine ilerleyin ve ağacın arkasında kalan taş kemere yaklaşın. Soru işaretinin üst kısmı bu kemerde bulunuyor, nokta ise iç kısımdaki tavanda. Detektif modunda bu ikisini hizalayıp tarayarak bilmeceyi çözün.

Arkham Island North



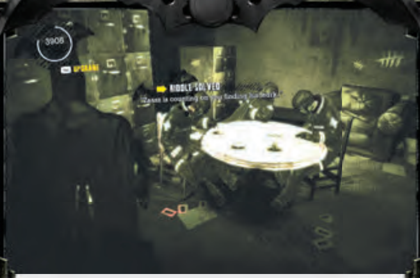
Let's Face It, There Are Two Dents On The Wall.
Alanın ortasındaki bekçi kulübesine girmek için Cryptographic Sequencer kullanın. Duvardaki "Vote Dent" posterlerine yaklaşın ve tarayın.



Do You See What I Can See? No? Then Maybe I Am In A Stronger Position.

Penitentiary'nin girişinin üst kısmına kanca ile tırmanın. Detektif moduna geçip parmaklıklardan aşağı baktığınızda soru işaretinin üst kısmını göreceksiniz. Aradığınız nokta ise parmaklıklarda bulunuyor, bu ikisini hizalayıp tarayarak bilmeceyi çözün.

Arkham Island West



Zsasz Is Counting On You Finding His Work.

Penitentiary'nin üst katındaki güvenlik kapısını açmak için Range Amplifier geliştirmesi yapılmış Cryptographic Sequencer kullanın. İçeri girdiğinizde poker masasına görüntüyü yakınlaştırıp tarayın.

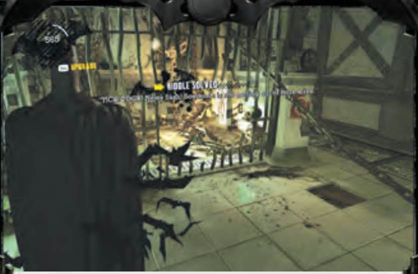
Arkham Island West



Does Scarecrow's Gas Break Down...

Island East'e açılan kapıdan önce taş kemerler göreceksiniz. En yakındakine tırmanın ve detektif modunda kırılabilir duvarın yerini bulun. Ultra Batclaw kullanarak duvarı aşağı indirin. İçine tırmandığınızda Scarecrow'un gaz tüplerini göreceksiniz. Bunları tarayın.

Medical Facility



Tick! Tock! News Flash! Someone Is Not Getting Out Of Here Alive.

Sanatorium: Sanatorium'un en alt katındaki zayıf zeminden aşağı düşün ve hücrenin içinde bulunan iskeletleri bulun. Detektif modunda görüntüyü yakınlaştırın ve tarayarak bilmeceyi çözün.

Medical Facility



A Question Can Only...

Sanatorium: Odanın batı kısmında detektif moduna geçerseniz kırılabilen bir kaç zemin bulacaksınız. Bunlardan birinin içinde yine detektif modunda görebileceğiniz soru işaretinin üst kısmı bulunuyor. Nokta da hemen zeminde olduğu için kamera açısını ayarlayarak hizalamanız hiç de zor olmayacak.

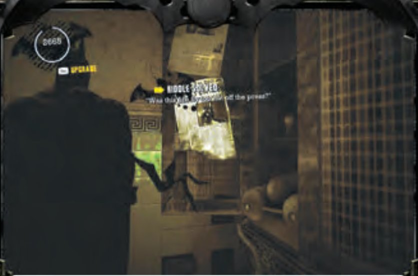
Medical Facility



Is The Generosity Of Our Benefactors On The Wayne?

Medical Foyer: Medical Foyer'e girdiğinizde duvarlara bakarak ilerleyin, duvarlardan birinde bu birimin Bruce Wayne tarafından finanse edildiğini gösteren bir plaket göreceksiniz. Görüntüyü plakete yaklaştırın ve tarayarak bilmeceyi çözün.

Medical Facility



Was This Fire Fly Too...

Patient Observation: Patient Observation alanını Joker Toksininden temizledikten sonra mahkumlardan birinin içine düştüğü odaya girin. Buradaki dolabın kapağında "Firefly Escapes" haberini gösteren bir gazete kupürü göreceksiniz. Yakınlaşın, tarayın ve bilmeceyi çözün.

Medical Facility



Shhhhsshhs! Rumors Persist That Tommy Elliot Operates In Arkham, Can It Be True?

Surgery Room'un üst katına kanca kullanarak tırmanın, duvarda çalışma saatlerini gösteren bir pano göreceksiniz. Bu panoda T. Elliott ismine görüntüyü yakınlaştırın ve tarayın.

Medical Facility



What Silent Killer Of The Oceans Can Be Found In A Tiny Jar?

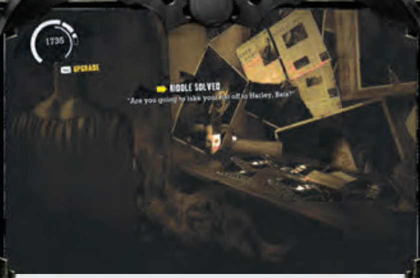
Scarecrow'dan kaçtıktan sonra morga geleceksiniz. Morgun ortasındaki sehpalardan birinin üzerinde, üstünde "Great White Shark" etiketi olan bir kavanoz bulunuyor. Bu kavanoza görüntüyü yakınlaştırın ve tarayın.

Medical Facility



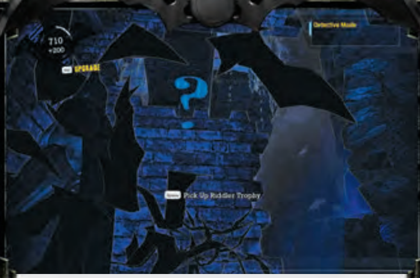
Is This Bear The Bane Of His Life?
Lower Corridor'daki ok işaretlerini takip ederek Experimental Chamber'a girin. Masanın üzerinde doldurulmuş bir ayı oyuncağı göreceksiniz. Bu ayıyı tarayarak bilmeceyi çözebilirsiniz.

Medical Facility



Are You Going To Take Your...
Medical Facility'nin alt katında artık kapalı olan asansörün üzerinde bir havalandırma deliği var. Bu kapağı Batclaw kullanarak açın ve içeri girin. İlerleyip yol ayrımına geldiğinizde sağa dönün. Harley'in eski ofisine ulaşacaksınız. Masanın üzerindeki Joker kafasını tarayın.

Caves



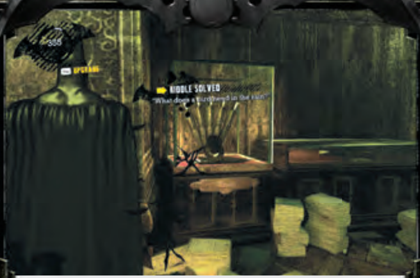
A Puzzle Has Many Sides...
Yukarıya doğru ilerlerken iki tane devrik sütunu geçiyorsunuz. 2. sütunun yakınındaki kulede asılabileceğiniz bir çatlak göreceksiniz. Bu çatlağa asılı durumda ters tarafa doğru geçtiğinizde gizli bir yere geleceksiniz (hatta burada bir de Trophy mevcut). Şimdi burada detektif modunda duvardaki delikten bakarsanız soru işaretinin üst kısmını göreceksiniz, noktası da duvarın üzerinde bulunuyor. Yakalaması pek de kolay olmayan bir bilmece.

Arkham Mansion



Who Is The Main Man In The Main Hall?
Main Hall'daki adamları patakladıktan sonra South Corridor'a giden hole girin ve duvardaki Commissioner James Gordon'un resmini tarayarak bilmeceyi çözün.

Arkham Mansion



What Does A Bird Need In The Rain?
South Corridor'a girin ve cam vitrindeki şemsiyelere görüntüyü yakınlaştırın. Elbette kuşlar da yağmurlu havada şemsiyeye ihtiyaç duyarlar, basit bir bilmece.

Arkham Mansion



This Fiendish Puzzle Literally...
Detektif moduna geçin ve South Corridor'daki duvarda soru işaretinin yarısını bulun. Şimdi odanın diğer tarafındaki havalandırma sistemine kanca kullanarak çıkın. Aradığınız nokta havalandırma sisteminin üzerinde bulunuyor, her zaman olduğu gibi kamerayla oynayarak soru işaretini oluşturun.

Arkham Mansion



Did Amadeus Go Mad...
North Corridor'daki havalandırma sistemini çömelerek geçince arka kısımda iki tane ayrı hücre göreceksiniz. Bu hücrelerden birinin duvarında iç içe çemberler halinde yazılar bulunuyor. Bu yazılara görüntüyü yakınlaştırın ve tarayarak bilmeceyi çözün.

Arkham Mansion



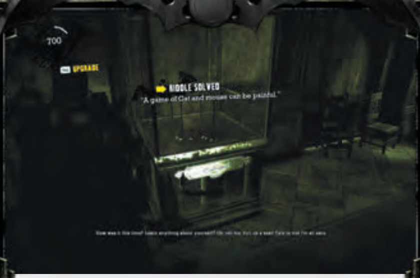
It'll Be A Cold Day In Hell When This Ghoul Rises Again.
Oyunun ana hikayesi zaten sizi Dr. Young'ın ofisine götürecek, burada yol yordam tarif etmeye gerek yok. Buradaki morgda kapağı açık olan cesedin yanına gidin ve ayağındaki isim etiketine görüntüyü

Arkham Mansion

How Do You Mask Your Feelings Without Losing Control?
Dr. Young'ın ofisinde kasanın sağ tarafındaki duvarda asılı olan bir maske göreceksiniz. Bu maskeyi tarayarak bu bilmeceyi çözebilirsiniz (bilmecenin anahtar cümlesi söylenmemiş olsa bile).



Arkham Mansion



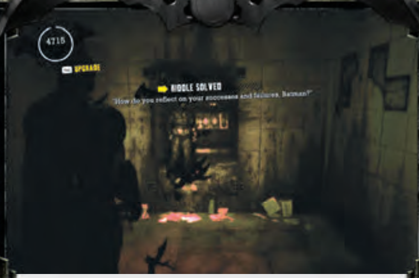
A Game Of Cat And Mouse...
Buradaki bilmecelerin çoğu sergideki eşyalara atıfta bulunuyor. Mesela kedi ismini görünce aklımıza hemen Catwoman geliyor değil mi? Cam vitrinde sergilenen Catwoman maskesi ve eldivenlerini taradığınızda bu bilmece de çözülecek.

Arkham Mansion

Isn't The Warden Too Old For A Puppet Show?
Bir önceki bilmecede olduğu gibi bunda da aradığımız bir cam vitrin. Bu seferki hedefimizin içinde kukla bulunuyor. Tarayın ve bilmeceyi haklayın.

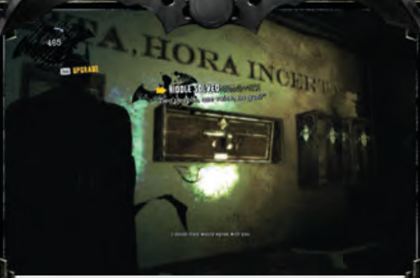
Our Records Show That A Strange Transfer Request...
Arkham Records Room'daki güney ofisinin girişini engelleyen güvenlik kapısını açmak için Cryptographic Sequencer kullanın. Yerde elektrik olduğu için yürümeniz mümkün değil, Line Launcher kullanarak elektrikli zemini geçin ve sağ taraftaki dosyalardan "Strange Files" ismiyle etiketlenmiş olanları bulun. Bunları tarayarak bilmeceyi çözebilirsiniz.

Penitentiary



How Do You Reflect On Your Successes And Failures, Batman?
Cells Access bölgesindeki kadınlar tuvaletine girin. Aynadaki aksinizi tarayarak bu bilmeceyi çözebilirsiniz.

Penitentiary



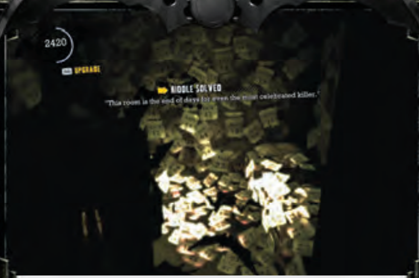
Two People, One Voice, No Gun?
Main Cell Block'taki hücrelerin üst kısmına kancanızı kullanarak çıkın ve kuzeydeki koridora girin. Burada duvarda ünlü gangster silahı Tommy Gun'ı göreceksiniz. Tarayarak bu bilmeceyi de tamamlayın.

Penitentiary



A Case Of Mistaken Identity?
Security Control Room'dan müdürü kurtardıktan sonra güney kısmına ilerleyin. Cam hücrelerden birinde müdürü göreceksiniz, ama elbette bu gerçek müdür değil. İstediği kişinin kılığına bürünebilen Clayman'i taradığınızda bilmece hanenize bir puan daha eklenecek.

Penitentiary



This Room Is The End Of Days For Even The Most Celebrated Killer.
Main Cell Block'un batı kanadına doğru devam edin, buradaki hücrelerden birinin takvim yapraklarıyla dolu olduğunu göreceksiniz. Yapraklara görüntüyü yaklaştırın ve tarayarak bilmeceyi halledin.

Penitentiary



What Has Four Walls, Two Sides, And One Ex-DA?
Çok basit bir bilmece, elbette ki Harvey Dent. Controlled Access koridorundan ilerlerken sağ taraftaki hücrelerden birinde "Vote Dent" posterini göreceksiniz. Hücrenin içine girin ve görüntüyü postere yaklaştırarak tarayın.

Penitentiary

All Alone In Your Cell? Why Don't You Break The Ice With The Most Dangerous Prisoners?
Harley Quinn ile olan karşılaşmadan sonra Extreme Incarceration alanında buzlarla kaplı bir kısım göreceksiniz. Buzlar sizin ilerlemenizi ve kapıya ulaşmanızı engellese de zaten yapmanız gereken tek şey buz dikitlerinin yanına gelerek taramanız.



Penitentiary

When Is Something Right In Front Of You, But Still Hidden From You?
Guard Room'a geri dönün ve Explosive Gel ve Ultra Batclaw sayesinde vantilatör kontrollerini ortaya çıkarın. Batarang kullanarak vantilatörleri çalıştırın, sonra da Line Launch kullanarak karşıya geçin. Gördüğünüz gibi bu bilmeceyi oyunun ileriki kısımlarında ancak yapabileceksiniz. Etrafınızda dönün ve detektif moduna geçerek soru işaretini birleştirerek tarayın.



Prometheus, Arkham Guards' Most Wanted And Most Hated.

Guard Room'daki Joker Toxin'i boşalttıktan sonra aşağı inin ve köşedeki ilan panosunun yanına gidin. Üzerinde Prometheus'un yüzü olan aranıyor posterini taradığınızda bilmeceyi çözmüş olacaksınız.

Botanical Garden



Is The Number Up For These Guards?

Glasshouse Entrance'ın köşesindeki bankta oturan (daha doğrusu mortu çekmiş olarak duran) iki güvenlik görevlisine yaklaşın. Eğer taradığınızda bilmece tamamlanmıyorsa görüntüyü banka yakınlaştırmanız gerekebilir.

Botanical Garden



What Time Is Tea Time In Wonderland?

Botanical Glasshouse'un kuzeybatısındaki yeşillikler arasında bulunan taş bir platform üzerinde çay seti göreceksiniz. Tümü yeşil olduğundan ilk bakışta dikkatinizi çekmemiş olabilir, bu seti tarayarak bilmeceyi çözebilirsiniz.

Botanical Garden



Remember The Waynes? How Could Anyone Forget?

Botanical Glasshouse'tan geçtiğinizde etrafta dönerek üzerinde plaka çakılı bulunan bankı bulun. Bu plakada Thomas ve Martha Wayne'in isimleri bulunuyor ve de bu tam da aradığınız şey.

Botanical Garden



The Ratcatcher Needed More...

Flooded Corridor'daki havalandırma sistemine girin. İlerlerken bir ızgaranın altında eldiven, maske ve kitap göreceksiniz. Ben buraya geldiğimde bilmecenin ismi daha görünmemişti ama 'kesin bunda bir şey vardır' diyerek taramıştım. Siz de öyle yapın ve bilmeceyi tamamlayın.

Botanical Garden



This Challenge Can Only Be Seen...

Abandoned Chamber'daki şelalenin arka tarafına geçin ve karşıya atlayın, ve kenardan dönün. Burada azıcık ilerlediğinizde zıplayarak tuğlalı kuleye asılabiliyorsunuz. Asılı bir halde diğer tarafa geçin ve yukarı tırmanın. Şimdi kenara yürüdüğünüzde soru işaretinin iki yarısını da göreceksiniz, bu sefer üst kısım ve nokta şeklinde değil, dikine ikiye bölünmüş bir soru işaretini birleştirmeniz gerekiyor.

Botanical Garden



Looks Like All The King's Horses Trampled All The King's Men.

Abandoned Chamber'dan çıkarak Flooded Corridor'a gelin ve güneye doğru yürüyün. Yolun yarısında karşınıza bir bank çıkacak, bankın üzerindeki oyuncak bebekleri tarayarak bilmeceyi tamamlayın.

Botanical Garden



Is This A Tribute To What A Mad Dog Left Behind?

Flooded Corridor'dan doğuya doğru ilerlerken karşınızda kafası ayaklarının dibinde bulunan bir heykel çıkacak. Bu heykelin isim plakasına görüntüyü yakınlaştırın ve 'Mad Dog' ismine odaklanarak tarayın.

Botanical Garden



There's No Closet In The Gardens...

Buradaki havalandırma deliklerinden birine girdiğinizde kancayı kullanarak iki kere yukarı çıkacak ve tekrar bir havalandırma kapağından dışarı çıkabileceksiniz. Dışarı çıktığınızda sol tarafa doğru yaklaşın ve aşağı bakın. Ağlara takılmış olan iskeleti taradığınızda bu bilmece de tamamlanmış olacak.

HİLE ARŞİVİ

OYUNBOZAN

"KEŞKE TEK HİLEYLE TÜM OYUNLARA HİLE YAPABİLSEYDİK" DİYENLERİN SAYFASI



PC

RESIDENT EVIL 5

Sınırsız cephane: Öncelikle o silahın tüm özelliklerini upgrade etmelisiniz. Tüm bölümleriyle oyunu bitirip Bonus Features kısmından Unlimited Ammo özelliğini satın alın.
Kolay para ve cephane: RE4'tekinin aksine, RE5'te paranız ve cephaneniz, tekrar oynadığınızda devretmeye devam ediyor. Yani bölümleri tekrar oynayarak para ve cephane yapabilirsiniz. Bu taktik özellikle 1-2, 3-1 ve 4-1 bölümlerinde oldukça işe yarıyor.
Not: Bu ipucu oyunun XBox360 ve PS3 versiyonu için de geçerlidir.

DARKEST OF DAYS

İlk önce Controls menüsü altında ~ tuşuna bir tuş belirleyin. Daha sonra oyun içinde bu tuşa basarak hileleri girebilirsiniz.
set player.friendlyfire 1: Müttefiklere zarar verir.
set phys.gravity.y X : Yer çekimini değiştirir. X yerine -32'den yukarında daha yukarı zıplarsınız.
set player.speed X : Yürüme hızını değiştirir: X yerine 18'den yukarı bir sayı yazdığınızda daha hızlı yürürsünüz.
guns.points X : Daha fazla upgrade puanı verir. X yerine bir numara yazın.
set god 1 : God modu açar. 0 yapıldığında kapanır.
set melee.reach X : Yakın mesafeyi arttırır. X yerine yüksek bir rakam yazdığınızda mesafe de o kadar büyük olur.
set player.ghost 1 : Görünmezliği açar.
flood X : Su baskını yaratır. X'e sıfırdan büyük bir sayı verdiğinizde sular yükselir.
Specialize: mavi auralı karakterlerini yükseltir.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Medical Facility hollerinde yürürken hoparlörden gelen ses bir web sitesi aslında: **http://www.arkhamCare.com** Bu adreste konuyla ilgili birçok bilgiye ulaşabilirsiniz.
Eğer Employee Login'e tıklayıp giriş yapmak isterseniz de **123456712** ile giriş yapmayı deneyin.
Not: Bu ipucu oyunun XBox360 ve PS3 versiyonu için de geçerlidir.

SECTION 8

~ tuşuna ve ona karşılık gelen tuşa basarak konsolu açın.
GOD : God modu.
Aşağıdaki hileler için de Ana menüden Dropship'e girip hileleri yazmalısınız.
13374877: Black Widow pistol.
17013214: Captain's Armor
68432181: Chrome Assault Rifle
Not: Bu ipucu oyunun XBox360 ve PS3 versiyonu için de geçerlidir.

DIRT 2

Aşağıdaki yarışları tamamladığınızda, karşısındaki aracı açabilirsiniz.
Colin McRae R4: X-Games Europe
Dallenbach Special: Trailblazer World Tour
Ford Escort MKII: Tüm X-Games yarışları.
Ford RS200 Evolution: Rally Cross World Tour
MG Metro 6R4: Tüm X-Games yarışları.
Mitsubishi Lancer Evolution X: x-Games Asia
Mitsubishi Pajero Dakar 1993: Raid World Tour
Subaru Impreza WRX STi: X-Games America
1995 Subaru Imprezza WRX STi: Colin McRae Challange
Toyota Stadium Truck: Landrush World Tour
Not: Bu ipucu oyunun XBox360, PS3, Wii ve PSP versiyonu için de geçerlidir.

WOLFENSTEIN

Oyunun yüklendiği dizin içinden wolf.cfg dosyasının önce bir yedeğini alın ve daha sonra da (C:\user\name\AppData\Local\idSoftware\WolfSP\base altında) adını autoexec.cfg olara kdeğiştirip notepad ile açın. Setag_cheatsAreOn "1" satırınu her hangi bir yere yazıp kaydedin. Bunu ekledikten sonra hileleri bir tuşa adamalısınız. Örneğin:
Bind L "god" derseniz L tuşuna bastığınızda God moda geçer yani ölümsüz olursunuz.
god: ölümsüzlük
giveAllIntel: Tüm Intel'leri açar
givePowers: Tüm Power'ları açar.
giveGold: sınırsız altın.
giveObjectives: tüm nesneleri açar
giveAchievements: Tüm Achievement'ları açar
giveALLPowerUpgrades: Tüm Power güçlendirmeleri açılır.
give ammo_shroud: Shroud'a cephane ekler.
give ammo_tesla: Tesla için cephane ekler.
give ammo_panzer: Panzer için cephane ekler.
give ammo_mauser: Mauser için cephane ekler.
give ammo_mp43: MP43 için cephane ekler.
give ammo_mdl24: MDL24 için cephane ekler.
give ammo_particle_cannon: Particle cannon için cephane ekler.
give ammo_mp40: MP40 için cephane ekler.
give ammo_default: O andaki silahınız ne ise ona cephane ekler.
momoney: Para ekler.

PS3

WET

Boneyard müsabakaları, Femme Fatal modu (Çok Zor), Golden-Bullets (Tek kurşunda öldürür), Points Count (Score Attack modunda) özelliklerini almak için oyunu her hangi bir zorluk seviyesinde en az bir kez bitirmelisiniz.



GUITAR HERO 5

Aşağıdaki hileleri gitarınızdaki tuşlara basarak Cheats menü altında girmelisiniz.

Y=Yeşil, M=Mavi, S=Sarı, K=Kırmızı

Her zaman Slide: **Y, Y, K, K, S, M, S, M**
Oto-Kick: **S, Y, K, M, M, M, M, K**
Hava enstrümanları: **K, K, M, S, Y, Y, Y, S**
Tüm hammer-on ve pull-off'lar : **Y, Y, M, Y, Y, Y, S, Y**
Yarışma birincisi: **Y, Y, K, K, S, K, S, M**
Focus modu: **S, Y, K, Y, S, M, Y, Y**
Ekranı temizler: **Y, K, Y, Y, S, Y, Y, Y**
Görünmez karakterler: **Y, K, S, S, S, M, M, Y**
Performans modu: **S, S, M, K, M, Y, K, K**
Tüm karakterleri açar: **M, M, Y, Y, K, Y, K, S**
Carlos Santana için: No One to Depend On(Live) parçasını tamamlayın.
Johnny Cash: Ring of Fire parçasını tamamlayın.
Kurt Cobain: Smells Like Teen Spirit parçasını tamamlayın.
Matt Bellamy: Plug in Baby parçasını tamamlayın.
Shirley Manson: I'm Only Happy When It Rains

Wormhole arenasını açmak için: Sideshow arenasında, Play That Funky Music parçasını, 4X ile 5en az 50 saniye çalmalısınız.

Not: Bu hileler ve ipuçları oyunun XBox360, Wii ve PS2 versiyonu için de geçerlidir.

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE 2

Filmleri açar: (Ana menüde) Yukarı, Sol, Sol, Yukarı, Sağ, Sağ, Yukarı, Start
Skin'leri açar: (Oyun içinde) Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Start
Power'ları açar: (Oyun içinde) Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Start
Hero'ları açar: (Oyun içinde) Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sol, Sol, Start
Summon Fusion: (Oyun içinde) Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Sol, Start
Dossier'ları açar: (Ana menüde) Aşağı, Aşağı, Aşağı, Sağ, Sağ, Sol, Aşağı, Start
GM: (Oyun içinde) Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Start
Hulk'u açar: (Oyun içinde) Aşağı, Sol, Sol, Yukarı, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol, Start
Jean Grey'i açar: (Oyun içinde) Sol, Sol, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Start
Thor'u açar: (Oyun içinde) Yukarı, Sağ, Sağ, Aşağı, Sağ, Aşağı, Sol, Sağ, Start

Not: Bu hileler oyunun XBox360 versiyonu için de geçerlidir.

THE BEATLES: ROCK BAND

Bonus fotoğraflar: Ana ekranda (Press Start yazan ekran) çok hızlı bir şekilde gitarınızdan şu renkteki tuşlara basmanız gerekiyor: **Mavi, Sarı, Turuncu, Turuncu, turuncu, Mavi, Mavi, Mavi, Sarı, Turuncu** . Doğru girdiğiniz taktirde bir bilgi mesajı alacaksınız. Fotoğrafları Story mode altındaki galeriden görebilirsiniz.

Not: Bu hileler oyunun XBox360 ve Wii versiyonu için de geçerlidir.

SUPERCAR CHALLENGE

McLaren SLR Stirling Moss ve Ferrari 599XX'i açmak için: Ana menüden, Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı tuşlarına basınız.

Wii

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE 2

GM: (Oyun içinde) **Aşağı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Aşağı**
BM: (Simulator'de) **Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, Sol, Sağ, Yukarı, Yukarı**
99: (Hero Details menüde) **Aşağı, Yukarı, Sol, Yukarı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı**
Plus 1 (Hero Details menüde) Aşağı**, Yukarı, Sağ, Yukarı, Sağ, Yukarı, Sağ, Aşağı**
And 10: (Hero Details menüde) **Aşağı, Yukarı, Sol, Yukarı, Sol, Yukarı, Sol, Aşağı**
Para : (Hero Details/Team Select menüsünde): **Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı**
Power: (Hero Details/Team Select menüsünde): **Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, Sağ, Sol**
Fusion Power dört yıldız olur: **Aşağı, Yukarı, Yukarı, aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Aşağı**

Not: Bu hileler oyunun PS2 ve PSP versiyonu için de geçerlidir.

XBox360

THE KING OF FIGHTERS '98: ULTIMATE MATCH

Eiji ve Kasumi'yi açmak için: Dördüncü maçta, 3-5 Deadly Move veya Deadly Move Finish yapmalısınız.
Geonitz: Son dövüşte 3-5 Deadly Move veya Super Deadly Move Finish yapmalısınız.
Omega Rugal: Son dövüşte üç taneden az Deadly Move veya Super Deadly Move Finish yapmalısınız.
Orochi: Son dövüşte 6-9 Deadly Move veya Super Deadly Move Finish yapmalısınız.
Rugal, Orochi, Orochi Leona: Dördüncü maçta, bir tek round bile kaybetmeden, 6-9 Deadly Move veya Super Deadly Move Finish yapmalısınız.
Bu karakterleri daha sonra **Back** tuşuna basarak karakter seçme ekranından seçebilirsiniz.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TURTLES IN TIME RE-SHELLED

Oyuna puanlarınızla devam edebilmek için: Game Over ekranında Continue diyerek oyuna devam etmeyin. Geri sayım bitince ana menüden bölüme yeniden başlamayı seçerseniz, puanlarınızla oyuna kaldığınız bölümden devam edebilirsiniz.

Not: Bu ipucu oyunun PS3 versiyonu için de geçerlidir.

ORGANIZE SANAYİ



ÇIKIŞ YOK

Rüzgâr kepenkleri sarsıyor hırçın bir hareketle. Açık pencereden yağmuru zorluyor içeri doğru. Daha bir erken karanlık oluyor. Günler kısalıyor ama işler uzamaya devam ediyor. Korku yok belki ama huzursuzluk var. Dışarıda olan bitenden uzaklaşıyor olmanın huzursuzluğu belki de. Yaşlandıkça insan daha fazla şeye hakkı oluyor. Ve bunlara ayıracak daha az enerjisi. Vakit nakittir geyikleri yapılan günler çok gerilerde kaldı. Vakit yok artık. Hep aynı şeyi yaparken nasıl olabilir? Şimdi rüzgâr çekiliyor sahneden. Ağır bir sağanağa bırakıyor yerini. Her şey duruyor yağmurun hiddetine karşın. Bir an gözlerimi kapatıp düşenin yağmur değil, yükselenin biz olduğunu hayal ediyorum. Tam hayal de edemiyorum aslında. Hayal kurmak için çok yorgun, hatta çok yaşlıyım. Usulca dikilip açık pencereye uzanıyorum. Pencereyi kapatıp sırtımı yaslıyorum cama. Derin bir nefes çekiyorum. Soğuk atölyenin gaz, mazot kokusu, derme çatma sobanın üstündeki demlikten yükselen çay kokusuyla karışıp dolduruyor göğsümü. Savaşmanın, direnmenin anlamı yok. Ben sadece burada yaşıyorum.

KAAN ALKIN



Organize Sanayi Üretim Alanları

Philips GoGear Opus

LIFE IS LIFE, LA LA LA LA LA...

Opus deyince aklımıza Life is Life gelir. O da ne de güzel şarkıdır. Başka da şarkısı bilinmez zaten. Listemize 'sen bir adamsın, müzik dinleyerek gidiyorsun' kontenjanından dahil olan Philips'in Opus'uysa sadece kulağa değil, göze de hitap ediyor. Video da izleyebiliyorsunuz yani. 8GB kapasiteli cihazın üzerinde müzik dinlerseniz 30, video izlerseniz 6 saat takılabiliyorsunuz. Ekran da 2.8" büyüklüğünde ve 320x240 çözünürlüğünde bir LCD. MP3, WMA, AAC, FLAC, JPEG, MPEG4, WMV9 gibi medya formatlarının ileri gelenlerini destekliyor. Radyo da dinleyebiliyorsunuz. Ağırlığıysa sadece 95 gram cancağızımın. Bir de çok alıngan yavrucak, fena parmak izi tutuyor. Titiz kullanıcıları kıllandırabilir bu durum.



AMD VISION

BİRİLERİ KAFA KARIŞTIRMAKTAN SIKILDI SANIRIM



AMD yeni dizüstü platformlarını duyurdu. AMD Vision ismi verilen platformun hedefleri oldukça alışıldık. HD multimedya, oyun, günlük kullanım ve diğerleri. Alışılmadık olan AMD'nin olaya yaklaşımı. Ürünlerin üzerine yapıştırılan etiketlerle işlemcisi şu, ekran kartı bu, şurası şöyle, burası böyle etiketlerinin son kullanıcının aklını fazlaca karıştırdığını düşünen AMD artık sistemin içinde ne olduğunu değil, sistemin ne yapabildiğini söylemeyi tercih ediyor. "Gör, paylaş, yarat". Dijital içerikle dijital ortamda yapabileceklerimizi bu şekilde özetleyen firma Vision'ı üç farklı sınıfa ayırmış. Vision, Visium Premium, Vision Ultimate. Vision düşük güç tüketimi, ince ve hafif ürünlerle ortalama bir netbook'un becerilerini sunuyor. Premium HD video, DirectX10.1 gibi özelliklerle geliyor. Ultimate ise tüm özellikleri barındırırken HD video işleme, oyun vb özelliklerle öne çıkıyor.

Bu ay incelediğimiz MSI X serisi dizüstü sistemin AMD Vision çipset, işlemci ve tümleşik ekran kartı kullanan modelleri de yolda. AMD'nin yeni etiket politikası son kullanıcının işini kolaylaştırır mı yoksa kafaları daha mı fazla karıştırır bilemiyorum. Ama daha az enerji tüketen, yüksek performans veren, hafif, ince ve şık bir dizüstü sisteme hayır demeyeceğimiz kesin.



BİR LARRABEE VARDI SAHİDEN!
ATI yeni GPU'suyla Nvidia'nın canına okuyadursun, Intel her iki firmayı birden göğüslemeye hazırlanıyor. Larrabee'yi görücüye çıkartan Intel önümüzdeki yıl savaş alanında olacağını duyurdu. Bakalım ayakta kalan kim olacak.

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme
ANAKART:	Asus P5Q Pro , Asus Rampage II Extreme
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT DİSK:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ), Samsung 1TB x 6 (HD103SI)
BELLEK:	OCZ Reaper HPC PC2 8500 2GB DDR2 kit, OCZ ReaperX 4GB kit DDR2 kit
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW, Samsung SyncMaster T240



Tüketici elektroniği ürünlerinin tanıtımları LOG dergisinin katkılarıyla hazırlanmaktadır. www.log.com.tr

Asus Eee PC 1101HA

AVUÇ İÇİ KADAR MUTLULUK –BURAK AKMENEK





Netbook'lar piyasaya çıktığından bu yana bir sürü arkadaş ve akraba bana *ne alayım, bu aletler ne işe yarar* gibi sonu gelmez sorular sorup duruyor. Hatta şimdi netbook'lar bir yana, Sub dizüstü gibi bir ürün daha ortaya çıktı ve bu sayede kafa karışıklığı endeksini özellikle akraba efradımda bir artırdı ki sormayın gitsin. Ne dizüstü ne de netbook olmayan Sub'ların yarattığı kafa karışıklığına hiç mi hiç gerek yoktu.

YAŞASIN EKRANI GÖREBİLİYORUM!

Asus'un yeni netbook'u 11.6" genişliğe sahip. Netbook sınıfında 7" boyutunda ürünler olduğunu düşündüğünüzde 11.6" kıyaslanmayacak bir ferahlık anlamına geliyor. 7"lik bir ürünün klavyesi ancak ince yapılı yedi cücelerin kolayca çalışabileceği ölçülerde üretildiğinden ve ekranında bir A4 boyutundaki belgeyi ancak beş taksitte görebildiğinizden çalışmak çok zordur. Bir el çantasına kolayca girer, rahatça taşınır, fakat bizi rahat çalışabilmek için harici bir monitör bağlantısına mecbur eder.

Netbook'lar, boyutları büyüdükçe dizüstü sınıfına bulaşır oldular belki ama en azından çalışmak için artık ideal bir ölçüye vardıkları söyleyebiliriz. Peki Asus'un netbook'uyla ne yaptım? Öncelikle bu ürün 1366 x 768 çözünürlüğe izin verdiği için kucağıma alıp yolda, kafede, vakit öldürmem gereken yerlerde film seyrettim ve internette dolanıp çalıştım. Özellikle ekranı geniş olduğundan ofis belgeleriyle boğuşurken hiç zorlanmadım. İnternette dolaşırken sayfaları düzgün görüntüleyebilmek için ekranı sağa sola kaydırmak zorunda kalmadım. Üstündeki web kamerasından görüntülü görüşme yaptım ve ürün beni hiç üzmedi. Çantama atıp her yere götürdüm ve pili bana mısın demedi. Firmanın vaat ettiği 11 saati bulamadım fakat yüklenmeme rağmen 8.5 saat dayanan pil açıkçası beni memnun etti. Ürünün tuşları standart bir dizüstü bilgisayar klavyesi genişliğinde olduğundan kolaylıkla yazı yazabildim. Bir tek sağdaki shift tuşu çok küçük geldi ama ona da alıştım. Ekran da geniş olunca neredeyse bir notebook'ta çalışıyor kadar rahat ettim.

Üstü hafif pütürlü touch pad'i kullanmak da son derece kolay ve konforlu. Fn ve space tuşu yardımıyla ürünün pil tasarrufu, yüksek performans vb çeşitli modları arasında kolayca geçiş yaparak kullanabiliyorsunuz. Bu sayede pil ömrünün ne olacağına da siz karar veriyorsunuz. Üzerindeki işlemci Atom Z250 ve 1.33GHz'lik. Z sınıfı işlemciler genellikle N sınıfına göre daha yavaş çalışırlar fakat daha az ısındıkları için mobil cihazlarda daha çok tercih edilirler. Zaten Z sınıfı işlemcilerin asıl üretim amacı IMD adı verilen mobil internet cihazlarında kullanılmasıdır. N sınıfı ise netbook'lar için tasarlanmış işlemcilerdir. Asus'ta da bu fark ortada ama çok açık bir performans düşüşünden bahsedemeyiz. Üstelik Z sınıfının daha fazla pil ömrü sağladığı da bir gerçek. Ayrıca ürünle beraber gelen ve az önce bahsettiğimiz mod değişiklikleri, işlemciyi overclock ettiğinden performansları birbirine yaklaşıyor.

Ürünün teknik özelliklerinden de kısaca bahsedelim: 1GB RAM, 160GB sabit disk alanı ve 10GB online depolama alanına sahip olan netbook'ta 3 adet USB yuvası ve 1 adet MMC/SD kart okuyucusu var. Ayrıca bluetooth özelliği de bulunuyor. Ürün son derece acımasız bir pil test yazılımı olan Battery Eater testimizde 8 saat 13 dakikalık bir pil ömrü sergiledi. Fakat tasarruf modunda bu sürenin daha da uzatılabileceği ortada. Yaklaşık 1.3kg ağırlığında olan ürünün çok şık bir taşıma çantası var. Yani itiraf etmek gerekirse Asus'un bu Eee PC'sinde gözümüz kaldı. Ürünün fiyatı Eee PC 900 HA'ya göre ortalama 100 dolar daha fazla. Ama bize sorarsanız bu farka değer. Asus EEE PC 1101 HD hem şık, hem performanslı ve en önemlisi rahat klavyesi ve geniş ekranıyla "çalışılabilir" bir netbook.



Nokia Booklet 3G

TUTAMADINIZ KENDİNİZİ DEĞİL Mİ?

Şu dizüstü bilgisayarlar ufaldığından beri daha çok firmanın iştahı kabarıyor belli ki. Cücelerin sonuncusu yaklaşık 25 yıldır mobil endüstrinin liderlerinden biri olan Nokia. Bu küçük netbook'ların en büyük özelliği normal dizüstü bilgisayarlardan daha uzun süre hayatta kalabilmeleri. Booklet 3G de derviş gibi cihaz, bir hırka bir lokmayla tam 12 saat dayanabiliyor. Hem de sadece 1.25kg çekiyor. Elbette ki bu taşınabilirliğin ve uzun nefesin bedelini düşük işlem gücüyle ödüyoruz. Sadece 19mm kalınlığındaki bu minik canavara gücünü intel Atom işlemcisi veriyor. Booklet 3G, HD Ready (720p) bir ekrana ve -boyuna bakmadan- bir de HDMI çıkışa sahip. Modayı da yakından takip eden Booklet 3G, adından da anlaşılabileceği üzere 3G/HSPA ve Wi-Fi kablosuz bağlantı yeteneklerine sahip. Ofis uygulamaları ve internet gibi konularda hayatınıza esneklik katacak, tamamen taşınabilir bir mobil cihaz arıyorsanız bir bakabilirsiniz.





İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 3

Artılar: Geniş klavye, yüksek pil ömrü, şık tasarım

Eksiler: Yok

Üretim: Asus ww.asus.com.tr

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr

Fiyatı: 499$ + KDV



OCZ Summit Series SSD 120GB

BUNLARIN ZAMANLA FİYATLARININ DÜŞMESİ GEREKMİYOR MUYDU?

SSD'ler ufukta göründüğünde nasıl da sevinmiştim, birkaç yıla fiyatları düşer, performansımız da katlanır diye umuyordum. Evet, SSD teknolojisi gelişiyor, kapasiteler artıyor, performansları katlanıyor, gel gör ki fiyatlarda tık yok. OCZ Summit serisinden 120GB SSD'ye sadece bakmak kalıyor bize bu durumda.

OCZ Summit'in diğer SSD'lerden farkı ne diyebilirsiniz. Aslında ciddi bir fark yok ortada. Yani hâlâ geleneksel sabit disklerimize toz yutturuyorlar. İncelediğimiz modelin üzerindeki 128MB önbellekse diğer SSD'lere de toz yutturmak için yapılan ufak bir ekleme. 128MB önbelleğin farkı masaüstü uygulamalarında ve özellikle büyük boyutlu dosyalarla çalışılan ortamlarda farkını hissettiriyor. Üstüne işletim sistemi kurup tüm testleri Summit üzerinden yapacaktım bu ay ama kendi kendime "eşekliğin lüzumu yok Kaan" dedim. Sonra hangi skoru hangi skorla karşılaştıracağız di mi? Bu ay testler yeteri kadar yolundan çıktı zaten.

Elimizdeki SSD'nin okuma yazma süreleri yine ağzımızı açık bırakacak rakamlardan oluşuyor. Erişim süresi elbette 0.1ms'nin de altında. Bakın sıkıldım, görüyor musunuz? Bir de ürünün 250GB'lık modelleri de mevcut, yani kapasite sorunu pek kalmadı artık SSD'lerde. Amma velakin fiyat hâlâ kafa göz kıran cinsten, 555$ + KDV. İki tane birden alıp RAID yapasım var, yapamıyorum. Hüzünlüyüm.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: 1 ★

Artılar: Yüksek performans
Eksiler: Ne olabilir eksisi? 3 tahmin hakkınız var!
Üretim: OCZ www.ocztechnology.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 555$ + KDV

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



Khan Gaming

BEN NASIL UNUTURUM SENİ?

Shan Gaming markasından ve ürünlerinde taaaa haziran ayında bahsetmiştik. Türlü sebepten uzayan kısalan Organize Sanayi sayfalarına bir türlü giremeyen iki adet ürün daha var elimizde halbuki, hem de bu kadar aydır zevkle kullanıyorum… Utandım gerçekten.

Bu iki ürün de daha öncekiler gibi profesyonel oyunculara yönelik mouse pad'ler. Uzun zamandır masamda yer tutan WideX, adından beklenecegi kadar iri bir mouse pad değil. Bunu bir eksi olarak algılamayın, ne çok büyük ne de küçük kendisi. Tam ihtiyacımı karşılayacak boyutlarda. WideX'in alt kısmı masa üzerinde kaymasını önleyen kauçuk bir malzemeden üretilmiş. Üstüyse Pixtrack adı verilen bir malzemeyle, Türkçe söylemek gerekirse özel bir plastikle kaplanmış. Kaskatı duran bir şey değil masa üstünde, gayet güzel rulo yapıp çantanıza atabiliyorsunuz. WideX'in bu güne kadar anlaşamadığı tek fare, geçtiğimiz ay incelediğimiz Gigabyte'ın GM-M8000'ini oldu. Ben hala Sidewinder'la yoluma devam ettiğimden bu bir sorun değil. WideX'ten fazlasıyla memnunum. Yüksek hassasiyetli, su geçirmez yüzeyi sayesinde kolay temizlenebilmesi gibi özellikleri hem profesyonel oyuncuları hem de günlük kullanıcıları memnun edecektir. Beni etti en azından. Yalnız ürün üstüne anahtarlık falan bırakmayın. Tık diye iz yapıveriyor en ufak basınçta.

Diğer ürünümüzse ara ara kurusundan çıkartıp kullandığım çift yüzeyli Dual kod isimli mouse pad. Bir yüzeyi hız, diğer yüzeyiyse yüksek kontrol için tasarlanmış olan pad'in yüzeyleri arasındaki farkı hem gözle hem de dokunarak rahatlıkla ayırt edebiliyorsunuz. Speed yüzeyinde fare belirgin bir şekilde daha rahat hareket ediyor. Fakat fareyi sürekli bırakıp tekrar yakalamak zorunda kaldığım DVO'larda beni pek memnun etmedi. Bu yüzden kontrol yüzeyini tercih ettim. Fakat FPS'lerde özellikle fare hızı düşük oynarken Speed yüzeyini kullanmak işime geldi. Ayrıca ultra ince olan plastik pad'in kenarları da bileklerimi uzun oyun seansları sırasında bile rahatsız etmedi. WideX'in aksine tek başına masada sabit kalmayı başaramayan Dual'in yanında neyse ki kauçuk bir pad daha geliyor. Bunu altına koyup ürünün her yüzeye sıkıca tutunmasını sağlayabiliyorsunuz. Hani anneniniz halı kaymasın diye altına pazardan aldığı ve adını kimsenin bilmediği parçalardan atar ya, o hesap işte.

Daha önceki incelememde Khan Gaming'in girişimlerinden ve dünya pazarının devlerinin karşısında yaptığı atılımlardan kısaca bahsetmiştim. Yeni ürünler elime geçer geçmez Organize Sanayi sayfalarında yer vermeye çalışacağım. Alıştığımız kalitede profesyonel oyuncu ekipmanlarını yerli bir markanın üretmesi elbette işimize geliyor. Hadi hadi fare, kulaklık falan da üretin artık, inceleyelim.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: 5 ★★★★★

Artılar: Fiyat performans oranı, yüksek kalite
Eksiler: Dual her kullanıcıya göre değil
Üretim: Khangaming www.khangaming.com
İthalat: TTbilişim www.ttbilisim.com
Fiyatı: WideX 35$ + KDV
DUAL 23$ + KDV

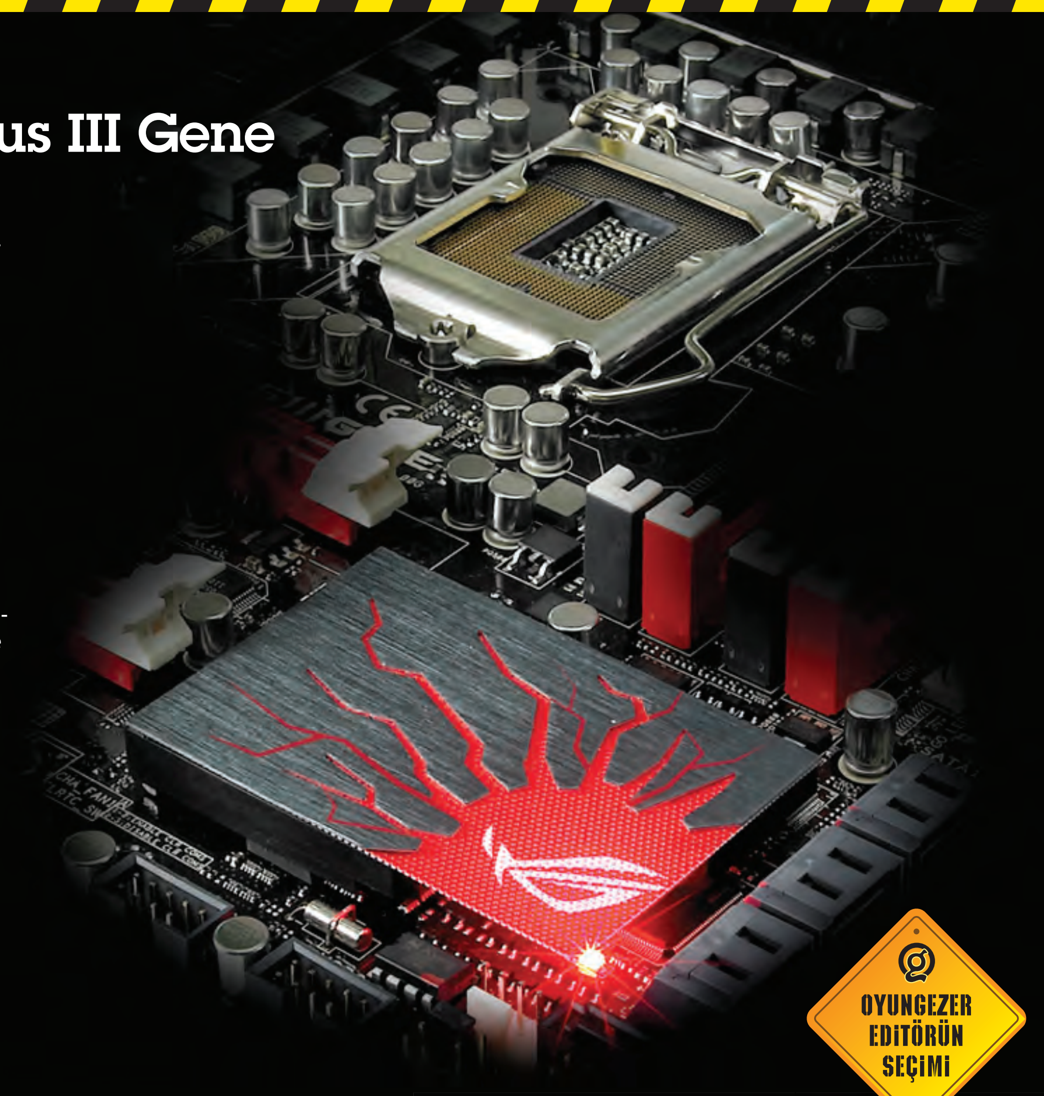
Asus Maximus III Gene

GENE GELDİ GENE!

Evet, yine bir Gene macerasıyla karşınızdayız. Asus sağ olsun yapmaktan sıkılmadı bu cihazları. “Ne can dayanıyor, ne para” diyoruz, dinletemiyoruz. Hem minik, hem şirin, hem de çok işlevli cihazlar serisine devam Asus.

Maximus III Gene’nin Organize Sanayi ziyaretinin asıl sebebi Intel’in yeni P55 çipseti ve yeni işlemcileriyle aramızı yapmaktı. Fakat kallavi bir dosya hazırlamak için gerekli işlemci sayısı Organize Sanayi standartlarının altında kalınca testi bir sonraki aya ertelemek durumunda kaldık. Gene’yi de üzmek istemedik, o yüzen büyütecimizi alıp eğildik anakartın üzerine. Bu arada yeni çipset ve yeni soket sizce de biraz çabuk gelmedi mi? Alışmıştık yıllarca aynı soketle idare etmeye aslında.

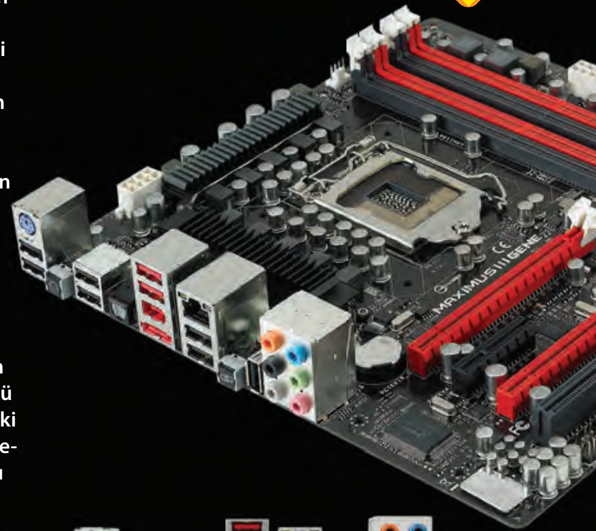
Yeni çipsetin özelliklerini yeni işlemcileri kurcalarken uzun uzun anlatacağız ama şimdi yeri gelmişken kısaca bahsedelim. Intel bellek kontrolcüsünden sonra, grafik kontrolcüsünü de kuzey köprüsünden alıp işlemciye taşıdı diyebiliriz. Böylece kuzey köprüsü neredeyse tamamen terk edilmiş durumda. Güney köprüsündeyse ufak geliştirmeler var. ICH10R kod adı değişmeyen güneyde, 12 yerine 14 USB, 6 yerine 8 PCI-E yuvası destekleniyor. İşlem hızı da neredeyse iki katına çıkan güneyin yararını SATAIII ve USB 3.0 hayatımıza girdiğinde göreceğimizi umuyoruz. Neyse biz güneşte karınca yakmayı bırakıp Gene’ye dönelim yine.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Asus Maximus III Gene, ailenin önceki üyeleri gibi minyon bir kart. Kartın üstüne baktığınızda 4 bellek slotu, 2 PCI-E x16 slotu, 1’er adet PCI ve PCI-e x1 slotu göze çarpıyor. CrossFire ve SLI teknolojilerini destekleyen kartın üzerinde asıl gözünüzü alacak olansa Republic of Gamers logosu. Güney köprüsünün üstüne çöreklenen logonun tarzı bir hayli değişmiş. Sistem içine sık sık girip çıkan biri olarak her fırsatta hoşuma gittiğinden bahsettiğim anakart üzerinde reset ve start tuşlarına yer verilmiş. Arka panele baktığımızda alıştığımız ve orada olmasını beklediğimiz her türlü bağlantı noktasının mevcut olduğunu görüyoruz. Ayrıca arka panelde de enteresan bir tuş yer alıyor. ROG Connect adı verilen teknolojinin nimeti bu tuş olmadık fantezilere girmenize imkân tanıyor. Olay şudur: Dizüstünüzü, masaüstü bilgisayarınızın yanına açıyorsunuz. USB ara kabloyla dizüstü bilgisayarınızı ROG Connect’in altındaki USB yuvasına bağlıyorsunuz. Sonra ne yapıyorsunuz? Bilgisayarınızı dizüstünüzden gerçek zamanlı overclock ediyorsunuz. Çok gerekli bir özellik değil tabii ki, hatta hiç gerekli değil. Fakat inanılmaz karizma olduğu kesin. Bir de Formula serisi bir ekran kartı alıp takalım sisteme, yanda dizüstü sisteme ayar yapıyor. Formula 1 tadını aldık sanırım. Diğer fantastik Asus teknolojileri MemOK, MemPerfect de ürün üstünde yer alıyor. Supreme FX X-Fi çipini de listeye ekledik mi fantezi tamamdır.

P55 çipseti Gene serisine uygulayan Asus’a gerçekten teşekkür ediyorum. Daha önce bin kez söylediğim gibi bu seri hâlâ inanılmaz hoşuma gidiyor. Bu minik anakartlar mümkün olan en yüksek performansı sunarken her türlü ihtiyacımızı karşılamayı da biliyor. Önümüzdeki ay yapacağız i5 ve i7 testlerinde görüşmek dileğiyle kendisinden ayrılırken bir damla gözyaşı süzülüyor yanağıma. Gene gel.



ASUS MAXİMUS III GENE	
Çipset	Intel P55
Soket	LGA1156 Intel Core i7 / Core i5
Bellek	4xDIMM maksimum 16GB DDR3 2133/2000/1600/1333/1066MHz
Genişleme Yuvaları	2x PCI-E 2.0 xs16
	1x PCI-e x4
	1x PCI 2.2
SLI / CrossFire Desteği	Var
Depolama	7x SATA, 1x External SATA
Ses	8 Kanal SupremeFX X-Fi
USB	14x USB 2.0





İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Canavar gibi maşallah
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr. Çizgi www.çizgi.com.tr
Fiyatı: 218$ + KDV







MSI X-Slim X400

İNCECİK İNCİCİK

Bu netbook - dizüstü muhabbetleri gittikçe karmaşık hale gelmeye başladı. Şahsen ihtiyaçlarımı karşılayamayan netbook'lara çok fazla yanaşmıyorum zaten. Dizüstü bilgisayarımsa her işimi görmesine rağmen omzumda gittikçe yer eden bir ağrıya neden olmaya devam ediyor. MSI'ın süper ince dizüstü serisiyse hem yükümü hafifletiyor hem de sıkıntımı. Nasıl mı?

Netbook'lara bir garezim yok, yanlış anlaşılmasın. Fakat ufacık ekranlarda ben doğru dürüst çalışamıyorum. MSI X400'ün 14" ekranı bu sıkıntımı bir nebze olsun gideriyor. 14" bir cihaza göre oldukça düşük olan 1,5kg'lık ağırlığıysa gittikçe pranga haline gelen dizüstü bilgisayarımdan sonra ilaç gibi geliyor. Ekstra ince ürünün tasarımı da oldukça zarif. İncelediğimiz beyaz modelin narin çizgileri ruhumuzu okşarken, tasarımın nereden geldiğini sanırım siz de fark etmişsinizdir. Ama bu bir sorun değil tabii ki.

Yumuşak ve geniş klavyenin oldukça konforlu olduğunu söyleyebilirim. Touchpad'in pütürlü yüzeyi içimi gıcıklasa da çok daha etkili buldum düz yüzeyli touchpad'lere göre. En azından touchpad diye alt yüzeyin kenarını itekleyip durmuyorum yanlışlıkla. Sağ yan panelin arka kısmına 2 USB, ses ve mikrofon çıkışları, bir de adaptör girişi yerleştirilmiş. Hepsini doldurdum, hâlâ kablolar elime dolanmıyor. Sol panelin arka kısmındaysa VGA, RJ-45 ve HDMI girişi yer alıyor. Yine elimin altında bir şey yok. Bu kadar memnun olduğuma göre bakılacak tek bir şey kalıyor; performans.

İnceleme için Organize Sanayi'ye gelen ürün maalesef piyasaya çıkacak modellerin sahip olduğu donanımı tam olarak yansıtmıyordu. Fakat performans konusunda bir sıkıntı da yaşamadım. Aksine ofis yazılımlarını ve masaüstü uygulamalarını rahatlıkla kullandım. Enteresan bir şekilde keyif aldım cihazdan (bu biraz enteresan bir cümle oldu). X-Slim X400 dizüstü sistemlerde Intel Core 2 Solo Processor ULV SU3500 (3M Cache, 1.40GHz, 800MHz FSB) tek çekirdekli işlemciler kullanılıyor. Performans olarak çift ve dört çekirdekli işlemcilerle boy ölçüşemiyor haliyle ama multimedya ve günlük ihtiyaçlarımızı karşılamak konusunda hâlâ gayet yeterli. Burada dikkat edilmesi gereken nokta, Intel'in Ultra-Low Voltage platformlarının kullanılıyor olması. Düşen güç tüketimi sayesinde daha az hücreli piller kullanılarak uzun süreli pil ömrünün sağlanabiliyor olması. 2GB DDR2 bellek, 320GB sabit disk ve Intel GMA 4500 tümleşik ekran kartı işimizi görecek cihazlar.

Performansı yerinde, tasarımı hem ince hem de olabildiğince zarif MSI X-Slim serisi hayatımıza sıkı bir giriş yapacak gibi görünüyor. Hele bir çıkıp dağılsınlar piyasaya, bahçesinden toplayıp tadına bakalım hep birlikte. Fiyatları da 669'la 799$ arasında değişecekmiş performansına göre, kim bilir belki bir fiyat performans manyağı bile çıkar belki bu incecik kapağın altından.





İNCELEME

Performans: -
Fiyat: -
Artılar: Şık, ince, hafif
Eksiler: Yok
Üretim: MSI www.msi.com.tr
İthalat: Kont www.kont.com.tr, Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: Belli değil

BenQ G2220HDA

BÜTÇEYE UYGUN MONİTÖR –BURAK AKMENEK

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



Artık evdeki monitör bana yetmemeye başladı. Hele hele incelemeye gelen monitörleri gördükçe daha büyük ekranlara olan ilgim daha da artmış durumda. Zaten televizyon yerine monitörü kullanmaya başladığımdan bu yana 20" üstü bir ekran almam an meselesi, bir de üstüne BenQ'nun monitörü kucağıma düşünce hepten gözüm karardı.

BenQ G2220HDA'nın kutusunu elime alır almaz oldukça şaşırdım. Neden bu kadar hafif bu yahu? 4.3kg ağırlığında 21.6" bir LCD monitörle karşılaşmak beni eski günlerimde, masanın üstünü düzeltmek için CRT monitörümle grekoromen güreştiğim günlere götürdü. "Monitörün ağırlığı mesele değil, nasılsa bir yere sabitleyip uzun süre kaldırmayacağım" diye düşünmeyin. Masanızı toparlamak istediğinizde ya da monitörün pozisyonunu ayarlarken bile bu hafifliğin önemini daha iyi anlıyorsunuz.

G2220HDA'nın çerçevesi çok ince. Bu sayede görüntüye daha rahat odaklanabiliyorsunuz. Ürünün kontrol tuşlarını sağ alt kısmına bir çıkıntının üzerine yerleştirmişler. Ayar tuşları altta kaldığı için görünmüyor ama üzerindeki ikonlar o kadar büyük ki ayar yaparken hiç zorlanmıyorsunuz. Tabii ki düğmelerin çıkıntılı olması da bu ayarları yapmayı kolaylaştırıyor. Üstelik bu tasarım ürüne ayrı bir şıklık katıyor. Monitör 5ms (GtG) tepki süresine ve 40000:1 dinamik kontrasta sahip ve en fazla 1920 x 1080 Full HD çözünürlüğü destekliyor. Kontrast farkını özellikle resimlerde daha canlı renkleri gördüğünüzde hemen yakalıyorsunuz. Oyun oynarken monitörün standart bir 21.6" monitöre göre çok büyük bir fark yarattığını söyleyemem fakat bir HD film izleyeme kalktığınızda tabii ki her karenin tadını çıkartabiliyorsunuz. Zaten monitörün en çok öne çıkan yanı HD performansı.

Gelelim bu güzel monitörün biraz keyfimizi kaçıran kısmına: Üründe yalnızca D-Sub (VGA) girişi var. Oysa yüksek seviyeli ekran kartlarının tamamı DVI, hatta bazıları HDMI çıkışına sahip. Tamam, ekran kartlarının içerisinden dönüştürücüler çıkıyor ama sinyalin direkt olarak ekran kartından dijital olarak alınmasının görüntü kalitesini etkileyen bir özellik olduğu ortada. Bunun için BenQ'nun aynı özelliklere sahip fakat DVI girişi olan BenQ G2220HD monitörü de var. Anlayacağınız BenQ çok yüksek bütçesi olmayanların da yüksek çözünürlük keyfini yaşayabilmesi için de bir Full HD seçenek yaratmış. Bu seçenek size uyuyorsa G2220HDA'dan memnun kalacaksınız.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Görüntü kalitesi iyi, tasarımı şık, fiyatı nispeten uygun
Eksiler: HDMI ve DVI girişi yok
Üretim: Benq www.benq.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr, Mersa www.mersasistem.com.tr
Fiyatı: 155$ + KDV

BenQ JoyBee GP1

ZEVK VIZILTISIIIIZZZZZZ

Komiklik yapmak derdinde değilim ama düşünmeden edemiyorum… JoyBee GP1 hakkında okuduğum yazıların tamamında ofiste, toplantılarda, sunumlarda bu projeksiyon cihazının nasıl yaralı olabileceğinden bahsediliyor ve ben kesinlikle söylenen her şeye katılıyorum, fakat kalantor iş adamı bir amcanın kalkıp sunum için çantadan JoyBee isimli bir cihaz çıkartması fikri bana nedense inanılmaz komik geliyor. Komedi dizilerine biraz ara versem iyi olacak sanırım.



JoyBee mini bir pojeksiyon cihazı. 136 x 54 x 120m boyutlarındaki cihaz gerçekten de her yere yanınızda taşıyabileceğiniz kadar mobil. Ürünün VGA ve kompozit bağlantıları dışında (harici kabloyla her ikisi de) üstünde bir adet de USB girişi bulunuyor. Dizüstü bilgisayarınız yanınızda olmasa bile bağlayacağınız USB aygıtla resim ve video gösterimi yapabiliyorsunuz. Yalnız MPEG-1 formatına destek verildiğinden ürünle gelen yazılımı kullanarak video dosyalarınızı dönüştürmeniz gerekebilir. Ürün üzerindeki ses çıkışını kullanarak harici bir hoparlör bağlamanız da mümkün, unutmadan.

4:3 ve 16:9 arasında seçim yapabildiğimiz aletin kendi doğal çözünürlüğü SVGA 858x600. 1080p HDTV desteği bulunmasına rağmen bilgisayara bağladığımda maksimum 1680x1050 çözünürlük alabildim cihazdan. 100 ANSI lümen parlaklık ve 2000:1 kontrast değeri ofiste gece vakti film izlerken gayet yeterli geldi. Bir perdemiz olmadığı için (var ama üşendim çıkartmaya tamam, perdede hepsi oynatır zaten canım aaa) görüntüyü krem rengi duvara verdim. Ürünün kumandasını alıp duvarın karşına geçtim. Duvar rengi ayarını yaptıktan sonra sorunsuz film izleyebildim. Testi aydınlık ortamda tekrarladığımda aynı sonucu alamadım tabii ki ama film değil de sunumlar söz konusu olduğunda gayet yeterliydi performansı.

Şık taşıma çantasıyla gelen bu 600 gramlık projeksiyon cihazının tek eksisi muhtemelen fiyatı olacak. En azından biz oyuncular için yüksek sayılabilecek 499$'lık bir fiyat etiketine sahip JoyBee yurtdışında. Türkiye satış fiyatıysa henüz belli değil. O da kesinleşsin, sonra gerekirse bir daha kurcalarız.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: - ☆☆☆☆☆
Artılar: Minik, hafif
Eksiler: Buraya fiyat yazacağım ileride sanırım
Üretim: BenQ www.benq.com.tr
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Mersa www.mersasistem.com.tr, Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: Belli değil

Sony WalkmanX NWZ-X1050

YÜKTE HAFİF PAHADA AĞIR DİYE BUNA DENİYOR



Yanımda müzik ve video taşıyabiliyor olmak benim için bir nimet. Tamam, Burak sağ olsun, her sabah beni bekliyor, beraber geliyoruz arabayla. Ama Burak'ı kaçırdığım her gün eziyet oluyor o toplu taşıma macerası. Sony'nin yeni bebeği bu acımı biraz olsun hafifletir dedim. Ama o da farklı sıkıntılar getirdi hayatıma.

Bir saniye, ilk paragraftan olumsuz bir hava yaratmak istemedim. Az sonra göreceğiniz gibi ürünün birbirinden güzel yetenekleri var. O sıkıntı bölümüyse… Neyse yazının sonunda bahsederiz. Biliyorsunuz, son zamanlarda bir dokunmatik ekran furyasıdır gidiyor. Ekrana dokunmaktan ne anlıyor insanoğlu bilemiyorum ama bana sorarsanız her alette de gerekli bir şey değil. WalkmanX'in 3" OLED ekranı da dokunmatik, oysa 432x240piksel çözünürlükteki bu ekrana en son yapmak istediğim şey dokunmak. Yaaa, yine mi olumsuz oldu? Öyle değil arkadaşlar. Dokunmatik ekranda kendi videolarınız, müzikleriniz, YouTube videolarınız arasında dolanmak elbette eğlenceli. Fakat ben böyle ekran buldum mu otobüste minibüste dokunmam, film izlerim kardeşim, deli miyim? WMV, H264/AVC ve MPEG-4 formatlarını destekleyen WalkmanX'le görüntü kalitesi bir hayli yüksek videolar izlemek mümkün. Ya da düşük kaliteli YouTube videolarını bir iki cümle önce belirttiğim gibi izleyebilirsiniz. Hatta abartıp web'de ufak bir gezintiye bile çıkabilirsiniz. Hadi bakalım!

İşin dandik yanı YouTube ülkemizde yasaklı. Web gezintilerimizi de çok daha fazla beceriye sahip cep telefonlarımızla gerçekleştirebiliyoruz. Yani aletin bu iki özelliği bizi pek ilgilendirmiyor. Bir önceki paragrafta bahsettiğim gibi bizi ilgilendiren kısmı müzik ve video becerileri aletin. Eğer düzgün bir müzik arşivi tutuyorsanız, müzik türü, grup, şarkı ve albüm adı hatta albüm kapaklarını düzgün bir şekilde arşivlemişseniz WalkmanX emeğinizin karşılığını gayet güzel veriyor. 16GB alete attığım yüzlerce şarkı arasından belli birini bulmak için alfabetik liste yerine albüm kapaklarını kaydırıyorum ekranda önce. İstediğim albümü bulunca da istediğim şarkıyı şıp diye seçiveriyorum. Müzik kısmında bir pürüz yok. Video olayıysa biraz sıkıntılı. Gerçi Sony'e özel bir sıkıntı yok ortada. Her nedense firmalar evrensel yazılımlar geliştirmekten çekiniyor. Demek istediğim şu, her firmanın kendine has bir yazılımı var dosyaların formatını cihazla uyumlu hale getirmek için. Fakat bu yazılımlar o kadar az dosya formatını destekliyor ki, kafayı kırmak işten bile değil. Bu yüzden ürünün desteklediği çözünürlüğü ve formatları kontrol edip farklı bir yazılımla videolarınızı hazırlamanız her zaman daha mantıklı. En azından benim bu cihazla yaptığım yine bu oldu.

Gelelim aletin en büyük ve affedilemez eksisine. Bu ürünün KDV dahil fiyatı 799TL. Radyosu var, Wi-Fi'ı var, müzik çalıyor, film izletiyor, dokunmatik ekranı var. Yüksek ses kalitesi, şahane kulaklıkları ve noice cancelling özelliğini de unutmamalı. Ürünün tasarımı ve görüntüsü her ne kadar hoşuma gitse de, sağa sola giderken sürekli cebimde taşıyacağım, çok özenli kullanamayacağım bir aletin değerinin küçük bir servet olması beni fazlaca rahatsız ediyor. Dokunmatik ekranın koca parmaklarımla anlaşmakta güçlük çekiyor olması, ürünün sırtındaki şık ve narin "hold" tuşunun cebimde çıt diye açılıp bir anda şarkının değişmesi gibi bazı sorunlar da beni pek mutlu etmedi. Ben çevremdekilere hava yapmak istiyorum arkadaş diyorsanız elbette alıp kullanabilir, bin liralık cep telefonunuzun yanına, masanın üstüne kibarca yerleştirebilirsiniz. Fiyatı 799 değil 199TL olsaydı o zaman da ben bu alet kullanmaya kıyamam derdim açıkçası. Ürün güzel ama bu kadar para verip X1050 almak yerine çok daha fazla beceriye sahip dört dörtlük bir telefon alabilir ya da en basitinden bir PSP alıp bu cihazla yaptığınız her şeyi yapabilirsiniz. Daha ne diyebilirim?



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 1 ★☆☆☆☆
Artılar: Kaliteli, şık, 3" ekran
Eksiler: Fiyatı, Fiyatı, Fiyatı
Üretim: Sony www.sony.com.tr
Dağıtım: Sony www.sony.com.tr
Fiyatı: 799TL (KDV Dahil)

Sony DSC-HX1

PULITZER GARANTİ



Fotoğrafçılıkla ilgileniyorsanız arzu nesneniz burada. Sony'nin son 'bak da alama' sınıfı ürünlerinden olan DSC-HX1 gerçek fotoğraf tutkunlarına hitap ediyor. E, ne olacaktı? Size mi hitap edecekti? Alacaksınız bin liralık aleti eniştenizin, yengenizin doğum günü fotoğraflarını mı çekeceksiniz? Savaş muhabiri misiniz olm siz? Ne yapacaksınız 9 megapiksel CMOS algılayıcılı çözünürlüğü, 20x zoom'u, 3.0" çift eklemli LCD ekranı? Küçük ve şımarık kız kardeşinin yeni hediyesini cep telefonunla da çekersin. Dijital görüntü sabitleme, yüz algılama, gülümseme deklanşörü ve gelişmiş otomatik panorama senin neyine? Hele ki 1080p Full HD görüntü kalitesinde 30saniye/kare ile stereo sesli video kaydı alıp ne edeceksin? Zaten taşımaya gücün yetmez, yarım kilo çekiyor alet, o kadar da tok yani. Çok güzel aletmiş lan bu. Kedi olsam 'mındar' derdim ama… Diyemiyorum…





General Mobile DSTL1

AÇIK KAYNAK KODUNU SEVEYİM

Açık kaynak kodlu ne varsa hemen bir sempati uyandırıyor insanda. Google öncülüğünde mobil platformlar için geliştirilen Android'i kullanan DSTL1 çift SIM destekli ve son derece kullanışlı bir telefon. Ama maşallah İran kedisi gibi mübarek, köşeye koyup dokunmazsan 200 saat yaşabiliyor. Sürekli oynarsan da 6 saat anca dayanıyor ama… Neyse, 3 inçlik (240x400) dokunmatik ekrana ve 256MB dahili hafızaya sahip. İlla ki genişletmek isteyeceksiniz ancak 16GB'a kadar microSD ile hafızanızı tazeleyebilirsiniz. Cihazın kamerası da sanki bol havuçla beslenmiş gibi, senden benden iyi görüyor. Cihaz tam 5 megapiksel, otomatik netleme özellikli ve yüz algılamalı bir lense sahip. Dosya olarak da AAC, MP3 ve MPEG4 formatlarını sorunsuzca çalıştırıyor. DSTL1'i başka cihazlarla tanıştırmak isterseniz USB 2.0 ve Bluetooth 2.0'dan yararlanabiliyorsunuz. Sürpriz olansa cihazın navigasyon opsiyonunun olmaması, bu devirde hayret doğrusu. Bu arada dokunmatik ekranı da sevmedik, her dokunduğumuzu anlamadı çünkü… Bir de ne akla hizmet? İnsan bu kadar alet yapmışken bir de Android Market eklemez mi yahu? Şimdi uğraş dur PC'den indirip uygulama yüklemek için.

Piranha Razor Utype USB Game Controller

KLAVYE VE FARE KAFANIZI KARIŞTIRIYORSA

Konsolcudan ziyade bilgisayar oyuncusu olduğum bir gerçek. Konsollarda özelikle FPS oynamaktan nefret ettiğim de herkes tarafından biliniyor. Ama bunların hiçbiri konsollarla işim olmadığı anlamına gelmiyor. Aksine pek çok oyunu konsolda oynamaktan büyük zevk alıyorum. Örneğin *Fight Night Round 4*'ü klavye fare ikilisiyle oynamayı düşünmezdim bile. Zaman zaman konsol devşirmesi ya da keşke konsolda olsaydı dediğimiz oyunlar da çıkıyor karşımıza. Bu gibi durumlarda nadiren bile olsa klavye-fareye bir alternatif arıyoruz.

Piranha tarafından üretilen ve dağıtılan Razor U tipi USB kontrol cihazı bu ihtiyacımızı karşılamaya çalışıyor. İlk bakışta kanatları biraz uzun bir Dualshock izlenimi veriyor ürün. Elinize aldığınızdaysa Dualshock'un o hafif havasına sahip olmadığını fark ediyorsunuz. Xbox360'ın kontrol cihazı gibi biraz fazla ağır kalıyor. Varsın kalsın diyorum ve oyunlar klasörüne dalıveriyorum. *Assault on Dark Athena*, geç, *Crysis Warhead* geeeç, *World at War* geeeeeeç. Hah *Prototype*. Hemen dalıyorum *Prototype*'a. Ayarlar menüsüne giriyorum ve oyunun cihazı görmediğini fark edince hüzünle dönüyorum masaüstüne. *GTA IV* denemem de hüzünle sonuçlanıyor.

Neyse ki *FIFA 09*'da yüzüm gülüyor (Kayseri yine üzdü tabii). Kontrol cihazını hop diye tanıyor ve hemen maça dalıyorum. D-Pad ve tuşlar pıtır pıtır çalışıyor. Analog denemeleriniyse bir başka oyunda yapmam gerekecek. Tuşlara biraz alıştıktan sonra ürünü bırakıp maça kasmaya başlıyorum. Takımım Barcelona, karşımda ezeli rakibim Kayseri. Kayseri yine eziyor. İlk yarının son düdüğünde ellerim terlemiş durumda, maçın son düdüğündeyse baştan aşağıya ter içindeyim. Üründe kullanılan malzeme biraz terletiyor. Son zamanlarda özellikle *Fight Night Round 4* seanslarından dolayı bir hayli antrenmanlı olan sol el başparmağımdaysa alışık olmadığım bir ağrı var. D-Pad biraz fazla sert sanırım. Yorgun argın geçiyorum bir diğer oyuna.



Ofiste sıkıldıkça sesi sonuna kadar açar turlarım motosikletimle Paradise City sokaklarında. Hemen *Burnout Paradise* kısa yoluna tıklıyorum. Tura çıkmadan önce kontrol cihazının tuşlarını tek tek atamam gerekiyor. Bu vartayı da kısa sürede atlattıktan sonra gazlamaya başlıyorum cennetin sokaklarında. D-Pad'den uzak mutlu mesut analog kollarla takılıyorum. Biraz sert ve tepkisiz sanki ama ürünün güçlü force feedback'i adeta masaj yapıyor parmaklarıma.

En zorlu test için Volkan'a sesleniyorum, "*Street Fighter IV* kurulu mu hâlâ bilgisayarında?" Cevap baştan belli zaten, "EVEEET". Ürünün yanında sürücüsü geliyor. Vista işletim sistemi kullanıyorsanız ihtiyacınız yok gerçi. Takıyoruz Piranha'yı, açıyoruz *Street Fighter*'ı, Volkan başlıyor tepelemeye rakiplerini. "Nasıl buldun ürünü" diye soruyorum, "çok sert" diyip çıkıyor işin içinden. Dualshock'u takıp oynamaya devam ediyor. "Volkan işin gücün falan?", "aduuuuukkhheeeeeyyt!"

Piranha Razor U tipi kontrol cihazı beğenimizi çok fazla kazanamıyor, eli biraz fazla yoruyor. Force feedback konusunda başarılı bulduğum ürünün elbette en büyük artısı fiyatı. Bu kadar düşük bir rakam ödeyip bundan daha fazlasını beklemek zaten ayıp olurdu. Bilgisayar başında çat çut gamepad kırmak gibi bir adetiniz varsa Piranha Razor benzer ürünlerden biraz daha uzun süre dayanacaktır. Gerekirse gayet ucuza yenileyebilirsiniz de.

İNCELEME

Performans: 1
Fiyat: 4
Artılar: Force feedback, düşük fiyat
Eskiler: Elleri çabuk yoruyor, her oyunla çalışmıyor
Üretim: Piranha www.piranha.web.tr
Dağıtım: Piranha www.piranha.web.tr
Fiyat: 19YTL + KDV



KINGSTON HyperX DDR2 4GB Kit & HyperX Fan



MAVİ SERİNLİK

Havalar serinlemeye başladı biraz. Ofisteki herkes anlaşılmaz bir şekilde üşüyor. Kış bastırınca ne yapacaklar bilemiyorum. Masamın üstündeki kasanın ısısıysa hiçbir şekilde düşmüyor. Ateşi başına vurdu vuralı biz de yeni fanlar tıkıp duruyoruz içine. Bu ay biraz değişik bir fan var elimizde. Daha önce benzerlerini görmüş olsak bile gelişi hoş oldu Kingston HyperX Fan'ın.

HyperX Fan belli DDR3 bellek kitleriyle ya da ayrıca alınabiliyor piyasadan. Organize Sanayi'ye gelirken sağ gösterip sol vuran fan, DDR2 bir bellek kitiyle geldi. Belleklerin üzerindeki soğutucu, fanın beraber satıldığı kitlerdekiyle aynı olduğundan size anlatırken bir sorun teşkil etmiyor bu durum. Neyse biz işimize dönelim. Kingston HyperX Fan bellekleri yuvalarında tutan klipslerin üzerine geçirilerek kolayca monte edilebiliyor. Mavi LED aydınlatmalı 2 adet fanı ve Kingston mavisi alüminyum gövdesiyle özellikle kasa modifikasyonu ve overclock konularına meraklı kullanıcıları hedef alıyor. DDR3 belleklerde çalışma hızları bir hayli arttığından mantıklı bir çözüm olarak kabul edebiliriz fanımızı. Gürültü konusunda herkesin hemfikir olacağı bir ürün değil, mesela test sisteminin kasasındayken mevcut gürültüye daha fazlasını eklemeyi başaramadı. Bu yüzden sessiz diyebiliyoruz biz. Elbette overclock yapmayan ya da sisteminde herhangi bir ısınma problemi yaşamayan kullanıcılar için bu ürünün gerekliliği tartışılabilir. 4 bellek yuvasını kapatacak şekilde tasarlanmış HyperX Fan'ımızın fiyat performans oranına baktığımızda, bir cümle önce tartışılır dediğimiz mevzuyu tartışmaya gerek olmadığını görüyoruz.

Standart belleklerle bu ürünü kullanmak bir yere kadar fayda sağlayacaktır elbette fakat ürünle birlikte inceleme için Organize Sanayi'ye gönderilen DDR2 bellek kiti üzerindeki yüksek soğutucuları görünce gerçekten fayda sağlayabilmesi için neye ihtiyacımız olduğunu görebiliyoruz. DDR2 bellek inceliyoruz diye niye şaşırdınız ki hem? Ben değil miyim sizlere yeni sistemlere geçmek için acele etmeye gerek yok diyen durmadan, hı? KHX8500D2T1K2/4G kodlu HyperX DDR2 belleklerimiz CL5-5-5-15 gecikme sürelerinde ve 1.8V'a ayarlanmış olarak geliyor. Ancak kılavuzunda da belirtildiği gibi ürün 1066MHz'de aynı gecikme sürelerinde sorunsuzca çalışıyor. 2.2V'a kadar da sorun çıkartmıyor başımıza. Yani alıp overclock kasmamıza izin var üründe.

Gelelim HyperX Fan'la RAM'lerin ilişkisine. Ürün üzerinde yer alan soğutucunun alüminyum yanakları belleğin sırtından yaklaşık 30mm daha yüksek. HyperX Fan'la birlikte kullandığınızda soğutucuya temas ediyorlar ve olabildiğince sağlıklı bir hava akımı oluşturuluyor. Belleklerden uzaklaştırılan ısı kasamızın hava akımıyla sistemden uzaklaştırılıyor. Şahsen hoşuma giden ürün hakkında fazla heyecanlanamamış, daha doğrusu size heyecanlı bir şekilde aktaramamış olmamı yorgunluğuma bağlayabilirsiniz. HyperX Fan'ın 24$'lık fiyatı karşısında, 87,75$'lık fiyat etiketine sahip 4GB bellek kiti benzer bir fiyat performans oranı sunamıyor maalesef. Alternatifleriniz arasında yer almasında sakınca yok elbette. Kalite ucuza gelmiyor her zaman.



İNCELEME KHX8500D2T1K2/4G
Performans: 4
Fiyat: 2
Artılar: Tatmin edici performans
Eksiler: Yok
Üretim: Kingston www.kingston.com
İthalat: Armada www.armada.com.tr, Indeks www.index.com.tr
Fiyatı: 24$ + KDV



İNCELEME HYPERX FAN
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Serin bellekler
Eksiler: İşlemci soğutucusuyla tokuşabiliyor
Üretim: Kingston www.kingston.com
İthalat: Armada www.armada.com.tr, Indeks www.index.com.tr
Fiyatı: 87,75$ + KDV



ATI Radeon HD 5870

OYUNUN ADI DEĞİŞTİ

“Heyecanlanmamız mı gerekiyor?” diyor olabilirsiniz. Evet, daha geçen ay “dünyanın en” diye başlayan muhabbetlerin artık bizi pek heyecanlandırmadığını söyleyen benim fakat cidden heyecanlanacak bir şeyler kalmış 2009’un son çeyreğine. Çünkü karşımızdaki sadece yeni bir ekran kartı değil. Radeon HD 5870’le ilgili anlatılacak çok şey var. Bu yüzden bir nefes alıp adım adım gidelim isterseniz. Merak etmeyin teknik terimler sözlüğüne ihtiyaç duymayacağınız şekilde anlatmaya çalışacağım. Dünyanın en güçlü grafik işlemcisine ve yeni oyun dünyasına hoş geldiniz.

SADECE YENİ BİR GPU DEĞİL

Yeni işletim sistemimizi ve DirectX 11’i bekliyorduk uzun zamandır zaten. Fakat ortalığın bir anda bu kadar hareketleneceğini tahmin etmiyorduk. Windows 7 işletim sistemi ve DirectX 11’in gelişiyle birlikte ATI Radeon HD 5800 serisinin ve RV870 GPU’sunun aynı anda görücüye çıkartılmasının bir sebebi var elbette. ATI’nin yeni bebeği donanım olarak DirectX 11’ e tam uyumlu ilk ürün. ATI’nin uzun süredir, daha doğrusu Radeon HD 2000 serisinden beri donanım olarak desteklediği teknolojilerin evrensel hale gelmiş olması büyük bir avantaj. Yeni teknolojiler için de hazırlıklı olan firma bu avantajından yararlanıp 2009’u her anlamda önde kapatmak ve 2010’a da yine önde başlamak istiyor. Radeon HD 2000’den beri ATI ürünlerinde bulunan ve ATI tarafından üretilen Xbox 360’ın grafik işlemcisinde de kullanılan 3B şekillerin karmaşık hesaplamalarını basitleştiren ve hızlandıran Tessellation (direkt çevirisi, döşeme) DirectX 11’le gerçekten geliyor. Tesselation az poligonlu objeleri daha küçük poligonlara bölüyor. Bu sayede hesaplamalar için gereken işlem gücünü düşürüyor. Ayrıca ortaya daha detaylı objeler çıkmasını sağlıyor. Bu da daha fazla poligon, daha detaylı karakter tasarımları, daha detaylı dünya tasarımları anlamına geliyor. Ayrıca kıyafetler konusunda sıkıntı çeken oyun yapımcıları da daha detaylı karakterlerini daha detaylı tasarlayıp hareketlendirebileceklerini duyunca sevineceklerdir.

Tesselation sayesinde hem kaplamalardaki derinlik artacak hem de uzak mesafedeki cisimleri düşük kaliteli çizerek performanstan kazanmak gibi bir kaygı kalmayacak. Bu yazının başından sonuna anlatılan her şey, oyun yapımcılarının hareket alanını fazlaca artıran yenilikler. Bu yüzden yeni oyunlardan beklen-





tilerimizi ciddi şekilde yükseltmemiz yanlış olmaz sanırım.

Directcompute 11, GPGPU, yeni DirectX 11'le ilgili olarak sık sık duyacağınız terimler. Basitçe açıklamaya çalışayım. DirectX, önceki versiyonlarında hangi işlemi CPU'nun, hangisini GPU'nun yapacağına karar veriyordu. Yeni sürümünde programcılar bu konuda özgür bırakılıyor. Böylece hesaplamalar CPU, GPU ve farklı çekirdeklere istenildiği gibi dağıtılabiliyor. Böylece işlemci üzerindeki fizik hesaplamaları gibi işlemleri GPU'ya yaptırabiliyoruz. Bunu Nvidia zaten Physx ile başlatmış ve çok ciddi performans farkları yakalamıştı. Artık bu özellik DirectX içinde olduğundan bütün oyunlar ve ekran kartları faydalanabilecek. Sadece fizik hesaplamalarının bile GPU'ya geçmesi bizim için %10-%30 arası performans artışı anlamına gelir. Üstelik yapımcılar fizik değil işlemci üzerindeki her türlü yükü GPU'ya aktarmakta serbest.

Direct Compute aynı zamanda masaüstü uygulamalarının da GPU tarafından yürütülmesini sağlıyor. Yani video çevrim, resim işleme gibi bilgisayarı zorlayan işlemleri GPU'nun gücüyle artık çok daha hızlı yapabileceğiz. Nvidia yine bu konuda öncü ve başına buyruk takılarak CUDA'yı geliştirmişti. Ama destekleyen yazılımcı ve ekran kartının yaygın olmaması yüzünden hayatımızı değiştirmedi. Yine oyunlarda olduğu gibi bu özelliğin DX11 ve Windows 7 ile standart olarak gelmesi hayatımızın değişeceği anlamına geliyor.

DirectX 11'in nimetlerini şimdilik kısa kesmek zorundayım. Malum, konumuz Radeon HD 5800. Windows 7'yi derinlemesine tanıttığımız yazılarımızda bu konuya sürekli geri döneceğiz nasılsa. Bugün burada amacımız ATI Radeon HD 5870 ve ATI'nin 40nm GPU'su RV870 hakkında konuşmak. Paragrafı bitirmeden son bir dip not; Windows Vista'ya DirectX 11 desteği verilecek. İşletim sisteminizi değiştirmenize gerek yok. Ayrıca DirectX 11 ekran kartları geriye uyumlu olacak ve DirectX 9, 10, 10.1 yapımları da oynayabileceğiz.

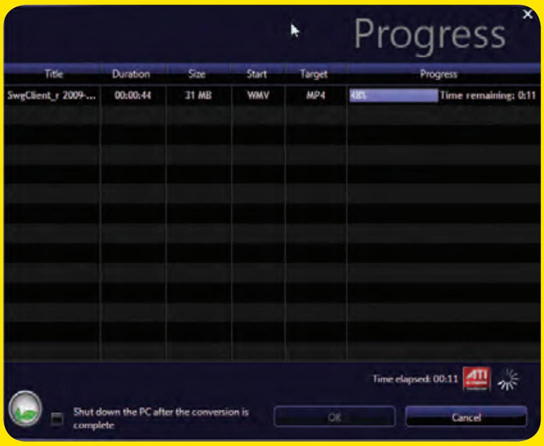
ATI RADEON HD 5870

Ekran kartı piyasasının yeni DirectX 11 ve Windows 7'nin gelişiyle hareketleneceğini biliyorduk. Beklemediğimiz ATI'nin bu kadar güçlü, becerikli ve tasarruflu bir ürünle karşımıza çıkmasıydı. 40nm üretim teknolojisiyle üretilen yeni Cypress kod adlı RV870 GPU'su önceki nesle göre biraz daha büyük. RV770'in 263mm²'lik boyutuna karşılık 334mm². 915milyon transistör içeren önceki GPU'ya karşılık RV870 2.15 milyar transistöre sahip. 1600 paralel işlemci, 2.7Teraflop işlem kapasitesiyle bir önceki nesli hemen her kulvarda 2'ye katlarken, bekleme konumunda güç tüketimi de neredeyse üçte bir oranında azalmış. Dördüncü nesil GDDR5 teknolojisini kullanan ATI Radeon HD 5870'in bellek saat hızı 1200MHz, bellek veriyolu genişliğiyse 153.6GB/s.



Testlerden sonra performansı konusunda söylenecek pek fazla bir şey yok. Elbette ürünün DirectX 11 performansını test etmek için

ATI STREAM



ATI'nin Nvidia'nın CUDA'sına karşı çıkışı olarak niteleyebileceğimiz ATI Stream, 2008 Aralık ayında Catalyst 8.12 sürücüleriyle hayatımıza girmişti. GPU'nun paralel işlem gücünü, kapasitesini diğer işlemleri yapmak ve merkez işlemciyi zorlayan uygulamaları hızlandırmaya yarayan teknolojiye özellikle Adobe ve Microsoft tarafından verilen destekten haberimiz var. Benim gündelik hayatımı bugüne kadar pek etkileyemezken Windows 7 ve ATI Radeon HD 5870'in hayatıma girmesiyle gözle görülür bir etkisi oldu. İş için kullandığım yazılımlar bir yana, ATI Stream destekli Cyberlink yazılımlarıyla MP3 çalarıma atmak için video sıkıştırma işlemlerimin 2 dakikanın altına inmesi çocuklar gibi şen olmamı sağladı. Profesyonellerin uzun zamandır değerlendirdiği ATI Stream gündelik kullanıcıların da hayatının önemli bir parçası haline geliyor. Uzun lafın kısası, en azından artık bazı işlerimiz "gerçekten" daha çabuk bitiyor.

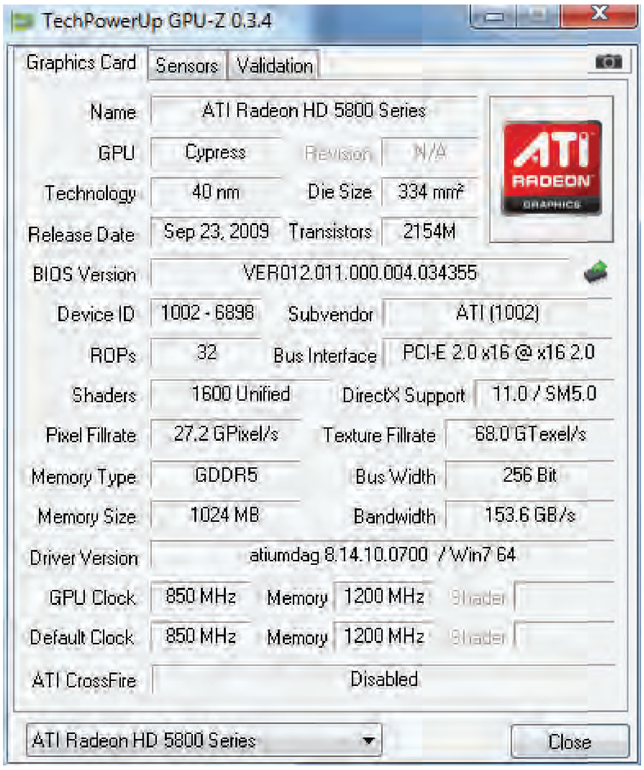
Test	Çözünürlük	ATI Radeon HD 5870	Sapphire Radeon HD 4870 Toxic	Sapphire Radeon HD 4870 X2	Asus EAH4890	MSI N260 GTX Lightning Black Edition	Gigabyte GTX260	Asus ENGTX275	Asus GTX285 Top	Asus GTX295
Crysis Warhead	1280x1024	39,24	22,5	39,39	27,1	28,25	25,07	30,9	32,61	45,66
	1680x1050	31,07	10,78	33,08	21,78	27,46	19,88	23,72	29,19	36,89
Far Cry 2	1280x1024	70,64	24,58	62,46	42,99	50,1	43,38	54,64	54,54	80,02
	1680x1050	59,46	29,03	50,79	35,21	43,28	38,15	47,75	48,07	64,38
World in Conflict	1280x1024	68	51	67	53	49	52	57	62	77
	1680x1050	59	42	65	45	44	45	51	57	72
Unreal Tournament III	1280x1024	184,04	142,27	225,8	148	134,88	132	145,84	171,13	234,43
	1680x1050	151,21	105,93	191,86	118,62	114,39	108,89	126,06	145,66	201,58
Grand Theft Auto IV	1280x1024	59,53	60,01	59,06	59,78	58,95	58,74	64,15	62,67	64,81
	1680x1050	57,67	52,3	56,42	53,86	55,39	56,37	60,35	58,1	64,61
3DMark Vantage	**Total**	H11711	H6355	H11193	H6987	H7991	H7236	H8757	H9772	H14180
	GPU	10878	5662	10358	6255	6969	6304	7651	8365	12631

elimizde ne bir yazılım ne de bir oyun var. Yıl sonuna kadar piyasaya çıkması beklenen, DirectX 11 destekli sadece bir iki oyunun haberi var şu ana kadar. Onlar gelene kadar eldekilerle idare etmek durumundayız. DirectX 11 yaması çıkan *BattleForge*'la ortaya pek bir veri çıkartma şansımız yok maalesef. ATI yılbaşına kadar olan dönemde DirectX 11 destekli ekran kartı satışlarının hızla artacağını düşünüyor. Bir önceki nesilde uyguladığı formülü tekrar kullanmayı planlayan firma, 2009'un son çeyreğinde en üst sınıfa hitap edecek Hemlock ve orta seviye için Juniper kod adlı ürünlerini piyasaya sürecek. 2010'un ilk çeyreğindeyse giriş seviyesi için üretilen Redwood ve Cedar'la tanışacağız. Özetlersek ATI RV870'in biraz suyunu sıkıp üst seviyeye, belli özelliklerini kesip biçerek orta ve giriş seviyesi ürünleriyle karşımıza çıkacak. Başta belirttiğim gibi yol planı bir önceki nesille aynı. Önümüzdeki 6 ay içinde 4 farklı GPU'yla karşımıza çıkacakları anlamına geliyor bu da. 2.7 teraflop işlem kapasitesi ve neredeyse devrim niteliğindeki güç tüketimiyle sadece en tepeye değil her sınıfta liderliğe oynadıkları açık.

Testlere baktığımızda Radeon HD 5870'in en güçlü tek işlemcili ekran kartı olduğunu rahatlıkla söyleyebiliyoruz. Directcompute 11 işin içine girdiğinde sistemi daha fazla strese sokacak oyunlarda daha yüksek skorlar alacağımızı tahmin ediyoruz. Genel skor tablosuna baktığımızda dikkatimizi çeken bir diğer özellik ATI'nin yüksek çözünürlüklerde yaşadığı problemlerin üstesinden de fazlasıyla geldiğine işaret ediyor. Zaten aksi bir durumda Eyefinity pek mümkün olmazdı. 3DMark Vantage testinde 4870'ten %50 fazla performans gösteren 5870, ATI'nin çift GPU'lu Radeon HD 4870x2'sini de geride bıraktı. Performans sıralamalarında 4870x2'yle GTX295 arasında bir yere denk geleceği tahmin edilen 5870 bizi pek yanıltmadı. Çift işlemcili GTX295'i bu kadar yakından takip ediyor olması Nvidia için çok hoş bir durum değil. Nvidia'nın şapkasından ne çıkacak bilemiyorum henüz. Fakat Radeon HD 5870x2'nin düşüncesi, yukarıda verdiğimiz rakamlardan sonra fazlasıyla ürkütüyor beni açıkçası.

Skorlara bakıp son iki nesli karşılaştırdığımızda %288'lere varan farklar görmek enteresan. Diğer yandan belli oyunların bu değişiklikten hiç etkilenmediğini görüyoruz. Örneğin GTA IV testinde Radeon HD 5870 tabloda yer alan diğer ekran kartlarıyla benzer skorlara imza atıyor. Çözünürlükleri biraz artırsak iyi olacak sanırım. Windows 7 ve DirectX 11 performansını da önümüzdeki ay görebileceğiz. ATI ve Nvidia kartlarını karşılaştırdığım yazılarımda, Nvidia'nın hep daha kaslı ekran kartları üretmeye çalıştığını, ATI'ninse sürekli iyi bir şeylerle ortaya çıkıp daha yüksek görüntü kalitesi yakalayıp güç konusunda biraz geride kaldığını vurgulamışımdır. Hoş bu yorumlarım 4000 serisiyle bir hayli değişti. Fakat 5000 serisiyle çok daha radikal bir şekilde değişebilir. Çünkü önceki nesillere göre 5870 sadece ve sadece doğası gereği güçlü görünüyor göze.

DirectX 11 destekli oyunlar gelmeye başladıkça daha sağlıklı skorlar ve yeni GPU'nun becerileri hakkında daha fazla şey söyleme imkânı yakalayacağız mutlaka. Çözünürlükleri artırıp yeni bir test platformu yaratmamız gerekecek gibi görünüyor.







ATI EYEFINITY

ATI'nin yeni çoklu görüntü birimi teknolojisi tek bir ekran kartına 6 monitöre kadar ekran bağlayarak muazzam çözünürlüklerde görüntü almamıza imkân tanıyor. ATI'nin iddiasına göre Eyefinity'yle 1080p HD çözünürlüğün tam 12 katı çözünürlük elde ediliyor. Bu da yaklaşık 268 megapiksele tekabül ediyor. 19" LCD bir monitörün görüntü kalitesi 1 megapikselden biraz fazla. Siz hesaplayın artık. Yani teorik olarak eye-definition, yani insanın görme kapasitesine ulaşabiliyor. Piyasaya ilk çıkacak 5800 modelleri ve elimizdeki Radeon HD 5870 şimdilik 6 monitör desteklemiyor. Teste aldığımız kart üstünde 2 DVI, 1 Display Port, 1 HDMI çıkışı bulunuyor. ATI, 6 adet Display Port'a sahip modelleri birkaç ay sonra piyasaya sürecek. Samsung Eyefinity teknolojisi için ultra ince ve ayarlanabilir monitör setlerini üretiyor. Pratikte anlatıldığı kadar rahat ve düzgün çalışırsa ne âlâ. Fakaaaat, kim kullanacak 6 adet monitörü? Peki kim satın almaya kalkacak bu setleri? Bunlar biraz tartışmalı sorular.



USTANIN (UZUNCA) TAVSİYESİ

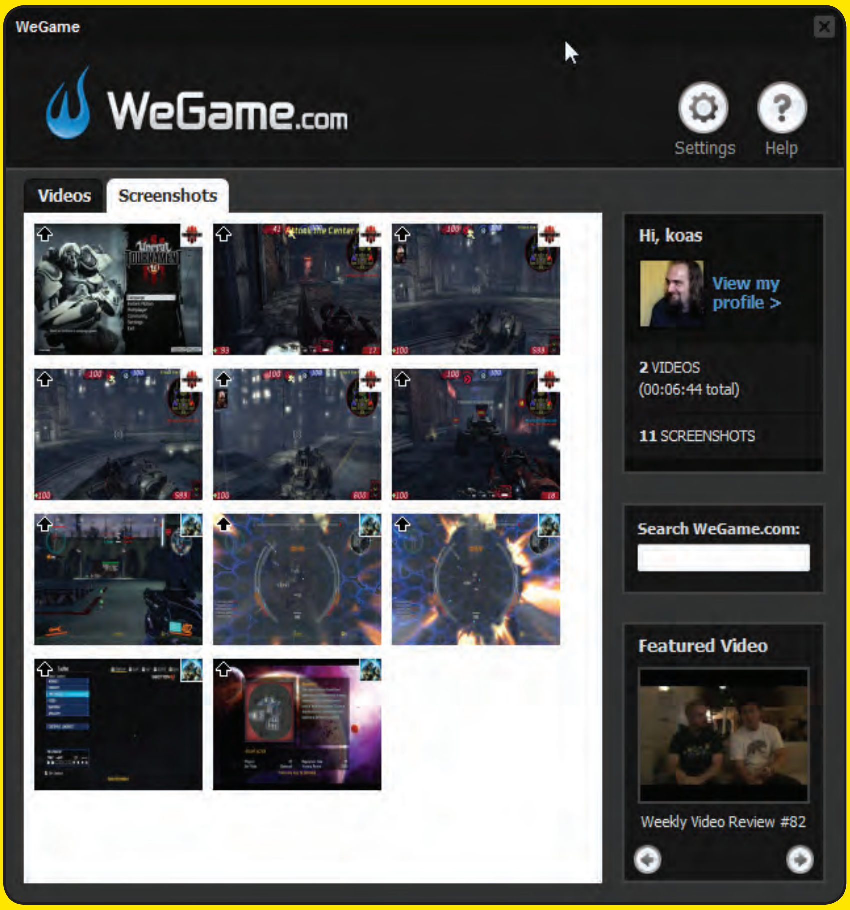
OYUNCUNUN HAYATINI KOLAYLAŞTIRACAK YAZILIMLAR

OYUN OYNARKEN EN ÇOK KULLANDIKLARIM VE HİÇ ELLEMEDİKLERİM

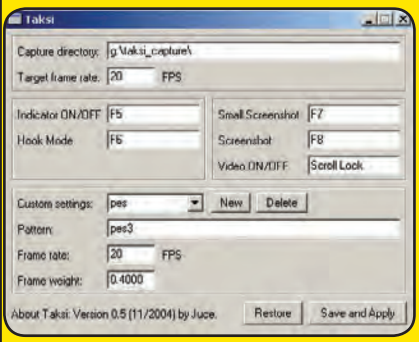
En basit oyunu oynarken bile kullanabileceğimiz bir ton program var. Bunların hemen hiçbirine gerçek anlamda ihtiyacımız yok. Ama işimizi bir şekilde kolaylaştırdıkları, sık sık da eğlenceli hale getirdikleri kesin. Bu yazılımların bir kısmından daha önce bahsetmiştik. Şöyle hepsini bir araya toplayalım, bugüne kadar anlatmaya fırsat bulamadıklarımızı da ekleyelim istedim.

Hepinizin bildiği gibi en sık ziyaret ettiğim oyun *Star Wars Galaxies* hâlâ. Ara ara Steam üzerinden *Arma2*, *Counter-Strike*, nadiren de *Team Fortress 2*. Hem tek kişilik hem de online incelediğim oyunlar başında da bir hayli zaman geçiriyorum. Genel alışkanlıklarımdan bahsederek girebiliriz sanırım mevzuya. Hangi oyunu oynayacaksam oynayayım, ilk yaptığım iş Fraps ve Wegame yazılımlarını çalıştırmaktır. En büyük hastalığım oyunlardan ekran görüntüsü almak, ikinci büyük hastalığım da oyunlardan video kaydetmektir.

FRAPS & TAKSI
Fraps bahsedeceğim diğer yazılımlar gibi ücretsiz değil. Programın tam sürümüne sahip olmak için 37$'a satın almanız gerekiyor. Değer mi değmez mi, siz karar verin. Oyunlardan ve videolardan ekran görüntüsü alabildiğiniz gibi, Fraps kullanarak oyunlara benchmark yapmanız da mümkün. Fraps'in ücretsiz alternatifi Taksi benzer becerilere sahip bir yazılım. Tek bir dezavantajı varsa o da bu açık kaynaklı yazılımın 2006 Haziran'ından beri güncellenmemiş olması. Windows Vista kullanıcılarının özellikle DirectX 10 çalıştırdıkları oyunlarda sorun yaşaması muhtemel.







Fraps'in handikapı tüm videoları sıkıştırılmamış AVI olarak kaydediyor olması. Bu yüzden dosya boyutu fazla büyük oluyor ve video alırken sisteme bağlı olarak performans bir hayli düşebiliyor. Bu yüzden sisteminizi daha az kasacak ve ücretsiz bir yazılıma yönelmek isteyebilirsiniz. Hangi yazılım mı? Wegame tabii ki.

WEGAME
Fraps'in aksine düşük kalitede videolar alabilen Wegame'in sistem performansınızı düşürmesi söz konusu değil. En azından ben ne evde ne de ofiste sıkıntı yaşadım. Yazılımı kullanmak için www.wegame.com web sitesine ücretsiz olarak kayıt olmanız gerekiyor. Programı sitenin ana sayfasından indirebilirsiniz. Wegame de Fraps gibi oyunlardan ekran görüntüsü alabiliyor. Hatta ayarları değiştirmezseniz abartıp direkt Wegame hesabınız üzerinden web sitesine upload ediyor. 2 farklı video kayıt modu bulunan yazılımda WMV formatında video kaydedebiliyorsunuz. Böylece hem yerden tasarruf sağlıyorsunuz hem de uğraşması daha kolay ufak boyutlu dosyalar çıkıyor karşınıza. WMV kayıtların kalitesi çok yüksek değil. Zaten *Web Recording* olarak geçiyor bu seçeneğin adı. HD Recording opsiyonunu işaretlerseniz daha yüksek çözünürlüklü AVI dosyaları olarak video kaydı alabilirsiniz. Yine de Fraps gibi birebir kalitede görüntü kaydı almayı ummayın. Dosya boyutlarını ufak tutmak için sıkıştırılıyor bu videolar da.

Video ve resim olaylarını ben en azından bu iki programla çözüyorum. Özel bir video yapacağım zaman Fraps'le sistemi yük altına sokarken, *Star Wars Galaxies*'de başıma gelen anlık olayları yakalamak için Wegame yazılımını kullanıyorum. Wegame'in diğer bir özelliği, açık olduğu sürece oynadığınız oyunların süresini ve sizin ne kadar süreyle oynadığınıza dair istatistikleri tutuyor olması. Ayrıca Steam gibi sadece son 2 haftalık oyun hareketinizi değil, tamamını tutuyor. Hangi oyunu toplamda kaç saat oynadığınızı görmek mümkün. Wegame'in bir kusuru varsa o da her oyunu desteklemiyor olması. Her gün yeni oyunlar ekleniyor listeye ve bu liste bir hayli kalabalık. Fakat yeni bir oyun çıktığında yazılımın güncellenmesi bir hafta kadar sürebiliyor. Forumlarında olan biteni takip edebilir ya da hesabınız üzerinden desteklenmeyen oyunlar için istek formu atabilirsiniz. Wegame sizi sarmadıysa Gamecam'i kurcalayabilirsiniz. Fakat Direkt DIVX olarak video alabilen yazılım,

kullandığım hemen her sistemde türlü sorun çıkarttığından burada uzun uzun bahsetmeye gerek görmedim.

STEAM & XFIRE

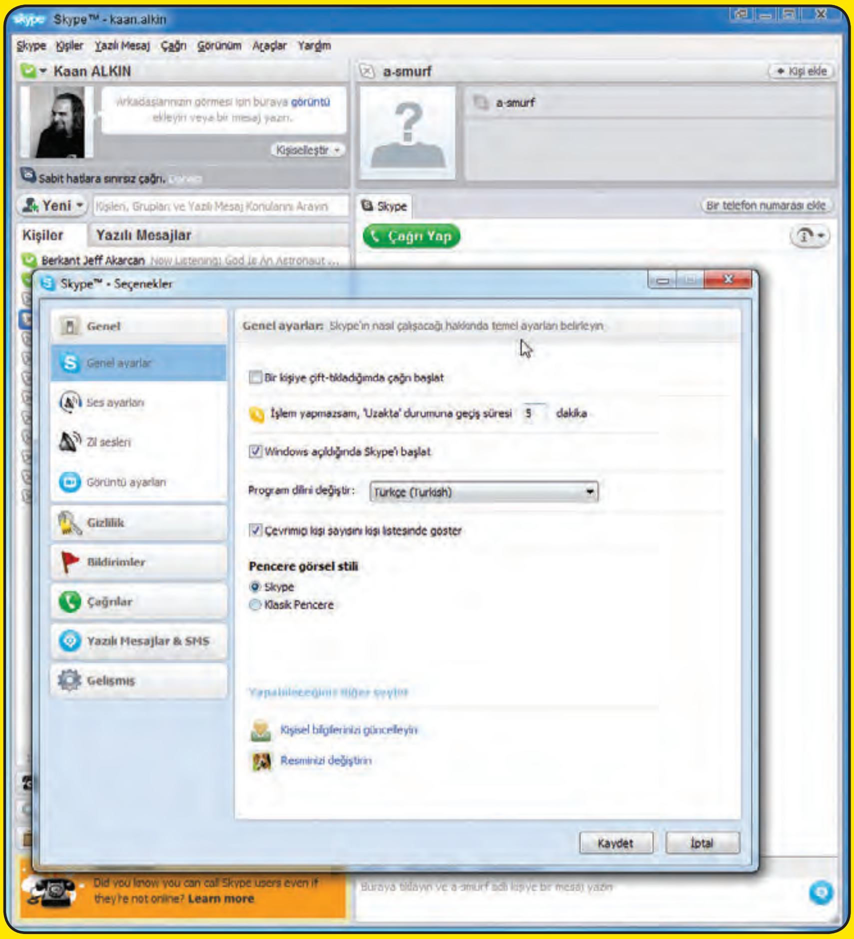
Oyunların büyük bir kısmı özellikle ülkemizdeki raflarda yerlerini almadan bir süre önce Steam'den dijital olarak satışa sunulmuş oluyor. İncelemelerin bir kısmında biz de oyunlarımızı bu şekilde elde etmek durumunda kalıyoruz. Steam'in oyun yelpazesi bir hayli geniş bildiğiniz gibi. Bu yüzden öncelikle alışveriş için iyi bir platform. Topluluk becerileri de pek fena değil. Arkadaşlarınızla konuşmak, gruplar oluşturmak ve sunucularda birbirinizi kolayca bulmak için başarılı bir platform sayılabilir. Ben bu özelliklerini sık kullanmasam da Steam üzerinden almadığım oyunları da ekleyebilmek hoş bir özellik. Pek popüler olmayan oyunların takipçilerini yakalamak içinde işime yarıyor.

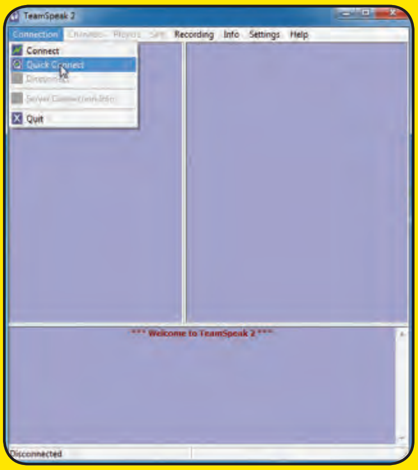
Alışveriş muhabbeti dışında bunları ve çok daha fazlasını Xfire'la gerçekleştirebiliyorsunuz elbette. Tüm bu araçları kullanıyor olmam, her dakika ne yaptığımın bilinmesini istiyorum anlamına gelmiyor tabii. Bu yüzden Xfire'ın becerileri zaman zaman bana fazla gelebiliyor. Xfire'ın hem bağlantım hem de sistem performansı üzerindeki olumsuz etkisi de cabası. Ben şahsen tavsiye etmiyorum fakat çok rahat kullanan ve memnun olan insanlar da var etrafımda. Ben iletişmek istediğim insanları seçebilmeyi tercih ediyorum, kimse bozulmasın.

SES VERİN DOSTLAR

Tercihim bu yönde olunca da Skype, Teamspeak, Ventrilo gibi sesli iletişim programlarını kullanıyorum haliyle. DVO'ların bir kısmında, en azından benim oynadıklarımda entegre sesli iletişim programları bulunuyor artık. Elbette üçüncü parti programların kalitesini her zaman yakalayamıyorlar. Zaten iş için sürekli açık olan Skype'ımı Tuğbek'le *Aion* oynarken bol bol kullanıyoruz. Ücretsiz ve sistemlerimizde bir performans sorunu çıkartmıyor. Ayrıca görüşmeye kimlerin katılıp katılamayacağını rahatça belirleyebiliyoruz. Ventrilo ve TeamSpeak içinse aylık belli bir ücret ödeyip sunucu almanız gerekiyor. "Bağlantım süper benim" diyorsanız kendi sisteminiz üzerinde bir sunucu kurmanız da mümkün. Fakat performansın muhteşem olmasını beklemeyin.

Bu sesli görüşme programları bir süredir canım sıkan şeylerden biri aslında. Sebebiyse bütün bir geceyi kafamda kulaklık setiyle geçirmek zorunda kalıyor oluşum. Getirebildiğim tek çözüm, oyunun sesini ve konuşmaları hoparlör setinden almak ve kulaklığı takmadan sadece mikrofonu kullanmak. Eğer sadece iki kişi konuşuyorsak bir sorun yok ortada. Sesler fazla karışmıyor. Fakat 2 kişiden fazlaysak





konuşmaları kulaklığa taşımak durumunda kalıyorum. DSP ünitesi olan bir kulaklık setim olduğundan konuşmaları kulaklıktan, oyunun seslerini hoparlörlerden alabiliyorum istediğimde. Masaüstü ve yaka mikrofonlarının da performansı pek iyi değil ve bu can sıkıcı.

GÖREMİYORUM

En büyük şanslarımdan biri sanırım evde ve ofiste her zaman iki farklı ekranda çalışabiliyor ve oyun oynayabiliyor olmam. Biri masaüstü bilgisayarım, diğeri dizüstü. Her oyunda olmasa da birçok oyunu oynarken web sitelerine girip bakmak bir işkence haline gelebilir. Oyunu görev çubuğuna ufaltırsanız patlar. Geri gelmez, orada kalır. Oyundan çıkıp tekrar girmek zorunda kalırsınız vs vs. Oynadığınız bir DVO'ysa %50 ihtimalle oyun içinde bir internet tarayıcı vardır. Eğer yoksa Rouge yazılımını deneyebilirsiniz. Daha önce de bahsettiğimiz Rouge bir süredir güncellenmiyor. Hatta peşini bırakmış bile olabilirler artık. Bizi ilgilendiren kısmı, mevcut pek çok oyunla hâlâ çalışıyor olması. Transparan olarak oyun üzerinde açabileceğiniz Rouge'un kullanımı oldukça basit. Elbette benim tavsiyem sisteme bir yazılım daha yüklemek yerine, eğer oyun izin veriyorsa masaüstü çözünürlüğünde, kenarlıksız pencerede oyunu çalıştırmanız. Böylece masaüstüne geçtiğinizde oyununuz çökmeyecek, her türlü işinizi görebildiğiniz gibi oyunu tam ekran oynamaya devam edeceksiniz.

OTOMASYON DEDİĞİN

Özellikle DVO oynarken sıklıkla kullandığım yazılımlardan biri de Auto It. Oyunların makro sistemlerinin izin vermediği her şeyi yapmanıza imkân veren bu makro programıyla işinizi fazlasıyla kolaylaştırabilirsiniz. Makro dilini öğrenmek oldukça kolay. Başında biraz zaman geçirin, azıcık sabredin yeter. Basit bir otomasyon aracı olarak hayatına başlayan yazılımla artık sistem başındayken yapabildiğiniz her türlü işlemi makrolamanız mümkün. Ayrıca kendi arabiriminizi tasarlayıp hazırladığınız makro ve scriptleri bağımsız bir EXE dosyası olarak saklamanız, kullanmanız da mümkün. Sadece oyunlarda kullanmak için değil, diğer işlemler için de rahatlıkla kullanabilirsiniz. >>





NEYİ NEREDEN BULURUM?

Fraps: www.fraps.com Tam sürümü 37$
Wegame: www.wegame.com Ücretsiz
Taksi: taksi.sourceforge.net Ücretsiz, güncel değil
Rouge: rogue.gotgame.com Ücretsiz
Gamecam: www.gamecamportal.com Ücretsiz
Steam: store.steampowered.com Ücretsiz
Xfire: www.xfire.com Ücretsiz
Skype: www.skype.com Ücretsiz
Ventrilo: www.ventrilo.com Ücretsiz
Ventrilo Sunucu Kiralama: www.instantventrilo.com
Teamspeak: www.teamspeak.com Ücretsiz
Teamspeak Sunucu Kiralama: sales.tritoncia.com

>> PERFORMANS İÇİN

Bu konudan önümüzdeki aylarda bol bol ve uzun uzun bahsedeceğiz gerçi ama söylemeden geçmek istemedim. Bir süredir Windows 7 64-bit sürümünü kullanmaktayım. Hem Windows 7'nin sistem kaynaklarını daha verimli kullanabilmesinden hem de işletim sisteminin 64-bit oluşundan dolayı ciddi bir performans artışı söz konusu. Sürücüler konusunda sıkıntısız olan yeni işletim sisteminin beni bu kadar memnun edeceğini tahmin etmiyordum açıkçası. Mevcut Vista sürücülerinin birçoğu yeni işletim sistemiyle uyumlu bildiğiniz gibi. Bunun donanım üreticileri tarafından bakıldığında en büyük artısı yeni işletim sistemi için sürücü hazırlarken her şeyi sıfırdan geliştirmeleri gerekmemesi. Bu yüzden Windows 7'nin çıkışıyla birlikte tüm donanımlarımızın sürücüleri de halihazırda karşımızda.

3 DEYİNCE BİTİRİYORUZ ARKADAŞLAR

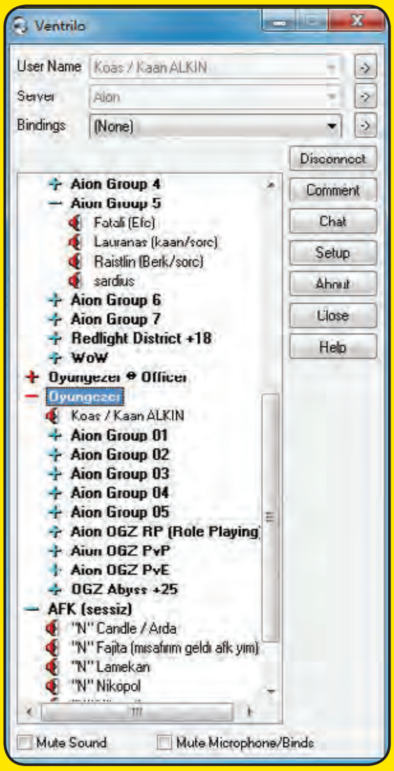
Neyse biz programlarımıza dönelim. Bu ve benzer yazılımları kullanırken işimize yarayacak bir iki ipucu verelim. Sonrasında yazımızı sonlandıralım. Sisteminizin özelliklerini siz biliyorsunuz. Bu yüzden hangi yazılımları tercih etmeniz gerektiğine siz karar vereceksiniz. Fraps, çalışırken sistem kaynaklarına hiç dokunmayan, ekran görüntüsü alırken ya da benchmark yaparken sistem performansını etkilemeyen bir yazılım. Fakat video kayıt etmeye başladığınızda oyun performansını ciddi şekilde düşüren bir program. Fraps'le video kaydı alıyorsanız benim tavsiyem videoyu işletim sisteminizin ve oyunun kurulu olduğu sabit diske değil farklı bir diske kaydetmeniz. Fraps sistemi aşırı zorluyorsa ve istediğiniz akıcılıkta videolar alamıyorsanız diğer alternatifiniz olan Wegame'in performans üzerinde hemen hiçbir olumsuz etkisi yok. Wegame'i kullanabilmek için bir internet bağlantınız olması gerekiyor. Çünkü programı her çalıştırdığınızda giriş yapmanız gerekli. Video kalitesi de biraz daha düşük Fraps'ten. Bunlar dışında performans üstünde bir etkisi yok.

Sesli iletişim programlarında Skype her ne kadar becerikli ve ücretsiz olsa da, konferanstaki kullanıcı sayısı artınca lag problemi ortaya çıkabiliyor. İnternet bağlantınızın durumuna göre bu ciddi bir sorun haline gelebilir. Diğer yanda, Ventrilo'nun ses kalitesi TeamSpeak'ten biraz daha yüksek gelmiştir bana. Ancak TeamSpeak daha becerikli bir program, onun sorunu da daha fazla sistem kaynağı kullanması. Benim tercihim bu durumda Ventrilo'dan yana olacak. Kendi sunucunuzu kurmak her ne kadar kulağa hoş gelse de, 5-10 arkadaş bir araya geldiğinizde adam başı vereceğiniz aylık ücret sakız parasına geliyor neredeyse. 10 kişilik sunucu için istenen aylık ücret 2.80$.

Steam ve Xfire'ı kullanmak size kalmış. Ben rahatsız edilmek istemediğim zamanlarda bu programları kapalı tutmaya özen gösteriyorum. Keyfinize kalmış. Sunucu bulmak, arkadaşları yakalamak ve yeni arkadaşlar edinmek için yaralı programlar elbette. Steam eskiden internet bağlantısını kastıran, ağır aksak bir programdı. Ama o hantallığı çok eskilerde kaldı.

Makro yazılımları için örnekler artırılabilir. Auto It üzerinde durmamın sebebi hem çok becerikli hem de hakkında yardımcı doküman bulması en kolay yazılımlardan biri olması. Hazır binlerce script'i alıp değiştirebilirsiniz. Elbette en önemlisi web sitelerinden sadece kodları alarak sistem güvenliğinizi tehlikeye atmamış oluyorsunuz.

Yine böyle bir boşluk yakalarsak ya da sizlerden istek gelirse bu ve benzeri programları tek tek ele alabilir, minik rehberler de hazırlayabiliriz. Top sizde oyungezerler.



PAZAR YERİ



OLMADI KAAN – KAAN ALKIN

Ya çok kızıyorum kendime. Bu ay da Pazar Yeri'ne istediğim gibi girişemedim. Hoş sistemlerimizde bir sorun yok. Taş gibiler maşallah, fakat bir renk bir yenilik katmak istiyorum sürekli. Umuyorum ki elime geçen yeni AMD işlemciler, önümüzdeki ay testini yapacağımız Soket 1156 Intel işlemciler ve bu ay incelediğimiz Radeon HD 5870 piyasada istediğim dalgalanmayı yaratacak ve böylece ben de hiçbir şeyden olmasa mecburiyetten Pazar Yeri'ni baştan yaratmak zorunda kalacağım. O zaman süper olacak.

Bu ay fiyatlarımız hafif oynadı yerlerinden. Kimi ürünlerin fiyatları düştü. Piyasada stok bulmakta zorlandığımız ürünlerin fiyatları ufaktan arttı. Ayın moral bozukluğu süper sistemin kasasında yaşandı. Uzun süredir kullandığımız modeli piyasada bulamayınca yerine VH600LBWS koymak zorunda kaldım. Bir şey değil canım, birkaç yüz dolar daha pahalı sadece. Üzülmeyin ama Oyungezerler, artık önümüz yılbaşı sayılır. Yılbaşı indirimleri, kampanyaları, yeni modellerin eskiler üzerindeki etkisiyle birleşince tam bir upgrade bayramı yaşayacağız. Sıkın dişinizi (sıkın ama gece uyurken gıcırdatmayın, çok sinir bişi o).

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom II X2 550			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core i7 Extreme 965		
	(l) 121$	(f) 122$	(B) 129$	(m) 177$	(c) 202$	(l) 189$	(j) $1112		
Anakart	Gigabyte MA790XT-UD4P			Asus P5QC			Asus Rampage II Extreme		
	(j) 136$	(m) 139$	(f) 144$		(f) 148$		(m) $419	(f) $424	(b) $458
Bellek	Kingston HyperX 2 GB (2*1) 1375 MHz DDR3 RAM			OCZ Reaper 2x2GB kit 1066MHz DDR2			OCZ Reaper HPC 3x2GB kit 2000 MHz DDR3		
	-	(f) 65$	-	(l) 99$	(j) 109$	(b) 112$	-	(m) $345	-
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD 4770			Sapphire Radeon HD 4890 1GB GDDR5			Zotac GTX 295		
	(f) 123$	(c) 124$	(l) 124$	(m) 229$	(f) 244$	(o) 250$	(m) 529$	(f) 559$	(g) 559$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 1.5TB Sata2 32MB (Raid)		
	(f) 57$	(o) 59$	(j) 64$	(f) 73$	(g) 73$	(j) 74$	(f) $270	(o) 272$	(g) 286$
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	(d) 17$	(g) 25$	(f) 28$	(d) 17$	(g) 25$	(f) 28$	(m) 219$		
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt RockSolid		
	(b) 65$	(o) 65$	(f) 65$	(l) 108$	(f) 109$	(b) 115$	(o) 229$	(m) 239$	(b) 249$
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			Thermaltake M9D			THERMALTAKE ARMOR VH600LBWS		
	(f) 59$	-	(e) 63$		(m) 116$			(g) 509$	
Toplam Fiyat	Min 578$			Min 967$			Min 3632$		
	Max 617$			Max 1032$			Max 3737$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi — **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC151		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(e) 68$	(g) 74$	(e) 29$	(o) 30$	(b) 102$	(a) 115$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(o) 196$	(e) 197$	(h) 149$	(c) 155$	(b) 499$	(c) 512$

Mouse Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech XL-740K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
	(f) 23$	(e) 24$	(f) 20$	(m) 22$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(o) 76$		(e) 97$	(c) 102$

Monitör	17″		19″		22″		24″	
Alt Seviye	Samsung 743NX		Lenovo L1940		Samsung 2233SN		XXX	
	(b) 147$		(o) 174$		(e) 169$	(m) 183$	-	-
Üst Seviye	Samsung 733NW		Samsung T190		Samsung T220		Samsung T240HD	
	(f) 133$	(o) 139$	(m) 199$	(e) 202$	(j) 272$		(m) 455$	(f) 465$

TAMİR ATÖLYESİ

Yazı bitirdik sonunda. İyi de oldu. Meğerse hepinizin üzerine yaz rehaveti çökmüş, sıcaklardan klavyeye fareye dokunmaz olmuşsunuz. Havalar biraz serinledi, Tamir Atölyesi'nin posta kutusu dolup taşmaya başladı. Çekinmeyin, yazın bize oyungezerler. Buradayım, gece gündüz cevaplıyorum postları.

ANAKART VE SSD

S Merhaba Kaan Usta, selamlar.
Nasıl gidiyor tamir işleri? Çırak lazım demişsin, gelebilirim. Dükkânı da bana bırakıp gidebilirsin. Kel ve sümüklü değilim ama bir sonraki mektubumda CV'mi yollayabilirim. Benim iki adet sorum var.

Şimdi ben geçen sene bir sistem topladım *(Şimdi? Geçen sene? Karar ve be güzelim-KA)*. Yaklaşık 5 ay boyunca Windows XP kullandım. Hiçbir sorun çıkartmadı Zübeyir *(Sisteminin adı Zübeyir'miş Tuğrul'un dediğine göre, yalnızlıktan eşyalar isim veriyormuş. Canım yazık, üzülme, bunu yapan sadece sen değilsin-KA)*. Windows Vista'ya geçtikten sonra, durduk yerde faremi görmemeye başladı. Başta A4Tech farem vardı. Sorun farededir diye Sidewinder X8 aldım gidip. Aynı sorun devam etti. Pişman değilim elbette. Gerçekten müthiş bir ürün. Ben sorunun anakartta olduğuna inanıyorum. Anakartım Abit IN9-32X Max Wi-Fi. BIOS güncellemesi yapmadım çünkü güncellemeler arasında USB'yle ilgili hiçbir düzenleme yok. PS2 bağlantısındaysa hiçbir sorun yok. Şimdilik hem X8 hem de PS2 bir fareyle idare ediyorum. Oyun ya da çizim yaparken fare kendinden geçince hemen PS2 fareyle işime devam ediyorum ve bundan sıkıldım cidden. Bu sorunu nasıl çözeceğim? Anakartı aldığım yere götürmek istiyorum, yalnız oraya gittiğimde bu sorunu anlatamadım *(Götürmek mi istiyorsun, yoksa götürdün m? Nasıl oldu şimdi yani? Hı? -KA)*. Böyle bir sorun yaşayan başka bir insan daha görmedim. Çok can sıkıcı. Çözün bunu usta, 3ay maaş istemeyeceğim.

Diğer sorum da SSD'lerle ilgili. Şimdi Zübeyir SSD diye tutturdu. Almazsan işlemcini yakarım diyor (çocuğumu keserim gibi oldu yahu). Türkiye'deki SSD çözümleri nedir? Fiyatlar kesin pahalıdır ama ne zaman ucuzlar? Ne zaman kurtulacağız bu yavaş HDD'lerden?
Evet ustacığım *(çok içten yazmışsın çok ühü, snfff snfff-KA)* sorunlarım bunlar. Umarım bir çözüme ulaşabiliriz. Anakartı ekim ayından önce vereceğim için erken bir cevap alabilirsem çok sevinirim. Zübeyir'in selamı var. Kolay gelsin usta hayırlı işler.
Tuğrul "mta88" Akpolat

C Merhabalar Tuğrul,
Öncelikle donanımsal olmayan sorunlarına bir çözüm bulmaya çalışalım. Ben de donanımlarla konuşuyorum burada yalnız hissettikçe. Fakat ne isim taktım kendilerine, ne de cevap veriyorlar bana. Tamam, isim takmadım ama kendi isimleriyle hitap ediyorum en azından. Kutu üzerinde yazanla. Şimdi bilgisayarına Zübeyir adını sen taktıysan durumu kurtarmamız daha kolay olacaktır. Yok bilgisayar dile gelip sana "Naaaber? Ben Zübeyir" diye seslendiyse sana o zaman geçmiş olsun. Eğer Zübeyir'in dile geldiğini iddia ediyorsan zaman mekân algındaki sorunun başka bir evrende yaşıyor olmandan kaynaklandığına kanaat getireceğiz. "Şimdi geçen sene" diye bir şey yok çünkü. Götürmediğin anakartın sorununu nasıl anlattın da anlamadılar, biz de anlamadık. Tashihte Serpil saç baş yolacak bu postayı okurken. Tuuu yedik fırçayı kesin. Çıraklık mevzusundaysa, sümüklü olmayan ama kel hem de koca kafalı bir çırak edindik çok şükür. Daha dükkânı bırakıp kaçamıyoruz tatile ama yakındır.

Senin sorunlarına gelince… İşletim sistemi değiştirince sorun baş gösterdiğine göre ne anakartında ne farende ne de başka bir donanımında sorun var. Fareni başka bilgisayarlarda deneyip farenin, başka USB aygıtları da bilgisayarında deneyip anakartının arızalı olup olmadığını anlayabilirsin. Eğer bir sorunla karşılaşmazsan anakartın için gerekli olan USB sürücülerini (farenin değil USB bağlantı noktalarının) bulup kurarsan muhtemelen sorunun çözülecektir. Kimi USB aygıtlar kendi sürücülerini yükleyip mevcut sürücülerin canına okuyabiliyor.

SSD'lerinse fiyatları dediğin gibi oldukça yüksek. Kapasiteleri de henüz ihtiyaçlarımızı karşılayacak kadar büyük değil. İnatla alacağım diyorsan geçtiğimiz sayılardan Kingston, bu sayımızda da OCZ SSD'lerin incelemelerini bulabilirsin.

Evet Tuğrulcuğum, böyle bu işler işte. Umarım bir çözüme ulaşmışızdır. Yok ulaşamadıysak yine bir mektup atarsın. Dergi muhtemelen yine geç çıkacağı için cevabı benim erken vermiş olmam pek değiştirmeyecek hayatını. Ama dur ben bir e-mail atayım sana önden önden.
Kal sağlıcakla

FARE MEKTUBU

S Merhaba Kaan Abi,
Kolay gelsin işlerinizde. Ben şimdi fazla uzatıp seni meşgul etmeden sorumu sormak istiyorum. Ben yeni bir fare almak istiyorum. FPS sever bir insanım. DVO oynamam, RYO çok severim. DVO hariç hemen her tür oyunu oynarım. Aynı zamanda Endüstriyel Tasarım okuyorum ve bilgisayarım eğlence kadar iş aracım da. Ben biraz araştırma yaptım. Sizin yaptığınız incelemeyi baz alarak Sidewinder X8 ve internette araştırırken gördüğüm Logitech Revolution MX arasında kaldım. Aslında MX'in pencereler arası geçiş özelliği barındıran bir tuşu olduğu ve gelişmiş tekerlek teknolojisi için biraz daha fazla beğendim. Duruşu da daha ergonomik ve şık geldi bana. Fakat onun da hassasiyeti kafamda soru işareti uyandırıyor. Şu anda kullandığım fare Logitech V500 ve sanırım 1000dpi. Bundan daha yüksek hassasiyeti olan bir fare kullanmadığım için nasıl bir şey olduğunu bilmiyorum açıkçası. Yani şunu demek istiyorum. Revoluiton sizce beni oyunlarda, özellikle FPS'lerde memnun eder mi? 4000dpi çok gerekli bir değer midir? İnternette araştırdığıma göre bu değerde fare çok hızlı hareket ettiği için FPS oynamak zorlaşıyormuş. Ama ben pek inanmadığım için bir de sana soruyorum. Tasarım ve aynı zamanda bir oyun faresi olarak bana bu ikisinden hangisini önerirsin veya bu ikisi dışında bana önerebileceğin bir fare var mı? Şimdiden teşekkür ederim. Sağlıcakla kal, iyi çalışmalar.
Oğuz Turan Buruk

EPIC FAIL

BİR ÇAY ÇEK!

Evet arkadaşlar bu ayın epik düşüş kahramanı direkt bendenizim. İtiraf ediyorum, çok yaşlandım. Çok yoruldum. Çok yalnızlık çekiyorum. Daha önce tasvir ettiğim gibi, yani kel, sümüklü, hoptiri hoptiri etrafta koşturacak, işten anlayan, canavar gibi bir çırak arıyorum.

kaan@oyungezer.com.tr adresine kendinizi tanıtan, "GERÇEK TAPİR BENİM" konulu bir mektup atın, görüşelim. Atölye kocaman, hepimize yeter.



C Merhaba fareli köyün mektup yazarı,
Asıl sana kolay gelsin. Tasarım falan, hem oyun hem okul hem iş, kolay değil çünkü. Şimdi fareler konusunda bu kadar kafanı karıştırmana hiç gerek yok (ilerde karıştırırsın der gibi oldu. Yaktın beni Tuğrul). Senin sorunun farenin hassasiyetinin ne kadar yüksek olduğu değil. Bu ürünlerin Dpi ayarlarını zevkine göre değiştirebiliyorsun zaten. Hızlı gelirse düşürürsün dpi'ı, olur biter. Yani 4000dpi olsun mu? Olsun be Oğuz. Önemli olan yüzey taraması adam gibi. Her yüzeyde çalışıyor mu düzgün? Sidewinder X8 senin sandığının aksine Revolution MX'e göre çok daha üstün bir fare. Kullandığı blue track teknolojisi sayesinde her yüzeyde çok daha iyi performans veriyor. Yüzey taraması da senin elinle yaptığın her hareketin ne kadar hassas bir şekilde algılanacağıyla ilgili, farenin ekranda ne kadar hızlı hareket edeceğiyle değil. Revolution MX'in tekerleğinin sahip olduğu tüm becerilere Sidewinder X8 de sahip ayrıca. Revolution MX benim günlük kullanımda oldukça hoşuma giden fakat oyun oynarken pek tercih etmediğim bir ürün. İki ürün arasındaki seçimimi böylece yapmış bulundum sanırım. Yok bu aletler bana pahalı gelir dersen A4Tech'in X7 serisi farelerine bir göz atabilirsin. Bu fareler oyuncular için biçilmiş kaftan olsa da (fiyat performans açısından özellikle) uzun süreli günlük kullanımlarda eli yorabiliyor. Sen X8'i al kapatalım bu mevzuyu. Ben de gidip bir yüzümü yıkayayım. Tuğrul'un mektup bir hayli sarstı beni. Sen de kal sağlıcakla.

BAYRAM HARÇLIKLARIM

S Selam Olgay Abi *(daha girişten falso verdin yalnız-KA)*
Ben bu bayram harçlıklarımla geçen sene ucuza aldığım bilgisayarın ekran kartını değiştirmek istiyorum. Ama bir yanda da CRT monitörümü LCD'ye çevirmek istiyorum. Bilgisayarım, Intel Duo Cre E2180, 1GB bellek, Asus P5GC-MX 1333MHz anakart, Nvidia Gforce 8500GT. Şimdi bana kalırsa ben 13 yaşında bir çocuğum *(enteresan saptama -KA)*. Bilgisayarı sökeceğim, güç kaynağının enerjisine bakacağım falan da filan. Gerçi bakmadığım için bir şey söyleyemezsin *(haşa –KA)* herhalde ama ben yine de sorayım. Ha yapabilirim belki ama zaten okul başlayacak tantanalarla uğraşmak istemiyorum. Ha becerebilirsin dersem *(ben beceririm sen merak etme-KA)* fikrim ekran kartı yönünde. Gerçi esas işlemci değişmeli ama bir dahaki yaza yeni bir işlemci bakarız. Monitör bana fiyatına göre hoş geldi *(hangi?-KA)*. Malum harçlıklarıyla alacağım ben bunları. Maksimum 210TL çıkar herhalde *(bir iki akraba daha gez bana sorarsan, 210TL az-KA)* bayramın sonunda. Ne yapmalıyım sence?
Mert Yiğitbaşı

C Sevgili Mert
Mektubunu okuyunca açıkçası dimağım durdu, idrak yollarım tıkandı. Şimdi anladıklarımı bir özetleyeyim, sonra cevap vermeye çalışalım. Sen bu bayram 210TL harçlık toplamayı düşünüyorsun. Bu 210TL'yle mektubunun başında ekran kartı, ortalarına doğru monitör, sonlara doğru da işlemci almayı düşünüyorsun. Biraz yavaş düşün, hatta önce düşün, karar ver, sonra yaz. Arada bir de güç kaynağını falan sökmeye kalkıyorsun, ama neden, biz de bilemiyoruz. Hatta benim bunu becerip becermeyeceğimden şüphe duyuyorsun bir süre. Valla sökerim ben o güç kaynağını.

Sevgili kardeşim Mert, sen dediğim gibi 210TL'den fazlasını toplamaya çalış. Fakat 210TL'de kalırsan önce ekran kartını değiştir. ATI Radeon HD 4770, bütçeni de düşünürsek senin için yerinde bir seçim olacaktır. Monitör almak istersen bu ay Burak'ın incelediği BenQ monitörün fiyatı pek fena değil. Bir iki sayfa geriye gidip incelemeye bir bak bakalım. Güç kaynağını sökme durduk yerde, yazık. Bize de haber ver kaç para harçlık topladın, ne aldın ne alamadın. Bir dahaki bayrama da işlemcinle monitörünü değiştiririz inşallah. Sen de kal sağlıcakla.

Ekim ayını da böylece bitirdik. Biliyorum çok fazla mektup cevaplayamadık ama cevapladıklarımız yüzümüzü güldürdü en azından. Sistem alacağım, ne alayım yerine böyle mektuplara yer vermeyi tercih ettim bu ay. Kırılmaca darılmaca yok. Diğer mektupların cevapları posta kutunuzda. Yok daha gelmemişse Pazar Yeri'nde dolanın biraz, gelir o arada. Her türlü sorununuzu sıkıntınızı donanim@oyungezer.com.tr adresine atmayı unutmayın. Sıkıntılı anlarınızda Oyungezer'siz kalmayın. Ha unutmadan, sağlıcakla kalın. **-Kaan Alkın**

IN THE LOVING MEMORY OF TAPİR!



Bu resimdeki 2 tapiri, 1 koalayı ve 3 Alaman'ı bulun!!! İşaretleyin, donanim@oyungezer.com.tr adresine gönderin. İlk gönderen olun, bu ay incelediğimiz Kingston HyperX Fan'ı size hediye edelim.


METROBÜSTE 3G TESTİ
DOSYA: TELEFON 3.0
MOBİMAG
TÜRKİYE'DE İLK TESTLER
TEST
APPLE IPHONE 3GS
SAMSUNG I8000 OMNIA II
HTC TOUCH DIAMOND2
SONY ERICSSON C903
SAMSUNG S3653 CORBY
33
SÜPER TELEFON
8 MARKANIN YENİ CEP TELEFONLARINI GÖRMEDEN KARAR VERMEYİN!
EKİM SAYISI BAYİLERDE
MOBİL YAŞAM TEKNOLOJİLERİ DERGİSİ

EKRAN DIŞI



Eylül Sıkıntısı

"Geçen Sayının Ayıpları"na aday bir başlık oldu bu. Evet, farkındayım elinizde tuttuğunuz derginin Oyungezer'in Ekim sayısı olduğunun ama siz her ne kadar bu satırları Ekim ayında okuyacak olsanız da, an itibariyle "Eylül sıkıntısı" benim her bir zerremi ele geçirmiş durumda. Benliğimi eylülün o soğuk, yalnız, kasvetli, kahve kokan ruhundan ayırıp ekime adım atamıyorum. İnsanlığa vereceğim mesaj "beni geride bırakın, sizi sadece yavaşlatıyorum"um ötesine geçemiyor şu günlerde.

"Evden işe, işten eve" rutinim artık "işten işe, işten işe" boyutuna ulaşsa da hâlâ sonbaharın yağmurlu günlerinden birinde, deniz kenarında, yüksek camları olan bir kafede kahve eşliğinde Nick Cave'in Bunny Munro'nun Ölümü adlı yeni kitabını bitirebilme hayallerimi avucumda sımsıkı tutuyorum. Zira Nick Cave, ilk kitabı olan Ve Eşek Meleği Gördü'den tam 20 yıl sonra Bunny Munro'nun Ölümü'yle tekrar karşımıza çıktı. Bana sorarsanız, Avi Pardo çevirisiyle Siren Yayınları'ndan çıkan kitap şimdiden kült olmaya aday.

Sonbahar olsun, Nick Cave olsun, kahve olsun, yeryüzüne düşen sonbaharın ilk yağmur damlalarına âşık olayım, bugünler hep soğuk, yalnız, kasvetli olsun, hep kahve koksun…

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER



District 9

HİÇ DE HOŞ GELMEDİNİZ!

Peter Jackson ve Neill Blomkamp, "Halo'dan önce ne yapsak yahu" diye düşünürken Neill'in kısa filmi olan District 9'ın uzun metrajlı halini çekmeye karar verdiler. Cape Town'da District 6 olarak adlandırılan ve insanlığın çığrından çıktığı bu bölgeden esinlenerek çekilen film bir bilim-kurgu örneği. Hatta toplamda 30 milyon dolara mal olan filmin yılın en iyi bilim kurgu filmi olduğunu bile söyleyebilirim. Klişelerle ve tanıdık sahnelerle çevrili olsa da yaratılan atmosfer, insanoğlunun varoluşuna yapılan göndermeler, Wikus'un efsanevi oyunculuğu ve efektleriyle District 9, Terminator'den sonra ilaç gibi geldi bünyeye. Film yeni şeyler söylemiyor ama söylemek istediklerini sinema dilinin en temiz, en risksiz haliyle söylüyor ve üstün CGI'larıyla da bunu destekliyor, "nasıl yapmışlar yahu bunu!" dedirten sahnelerin arkası kesilmiyor. Mutlaka izlenmeli diye düşünüyorum. **–Volkan**

Roll

ROLL KAPANMASIN!



Dergi okurları, sanırım -bendeki yaygın bir özellikse eğer- farklı dergileri kafalarında eşliyorlar birbirleriyle. Sadece sevdikleri ya da satın aldıkları (hatta sürekli satın almaları da gerekmiyor) değil, birbirinden farklı alanlarda iş gören ve aralarında hiçbir organik bağ olmayan dergiler bile okuru tarafından aynı gönül bağıyla birbirine bağlanıyor. Benim de bağladığım dergiler var birbirine ve bir yazar olarak talep etme hakkım varsa Oyungezer'le Bant'ın, Express'in ve Roll'un (ki son ikisi kardeş yayınlar zaten) bağlanmasını isterdim. Kişilikli, bol çeşnili, bu toprakların ve tüm toprakların alternatif müziklerini, aynı anda birçok farklı alana bulaşarak, edebiyatla sürekli dirsek teması kurarak okurlarına aktaran Roll, Türkiye'de yayınlanan dergilerin en özellerinden biri. Geçen ay derginin kapandığı dedikoduları çıktı, çok üzüldük. Her ne kadar kapanma dedikodusu yalanlansa da, ciddi ekonomik sorunlarla boğuşuyor Roll. Eskisi kadar sık Roll almayan bazılarımız, "sarardıkça güzelleşen" güzelle yeniden ilgilenmeye karar verdik, bu kararımızı da paylaşmak istedik. Abonelik için de şöyle bir hizmet mevcut: expressroll@gmail.com **–Mehmet**

The List

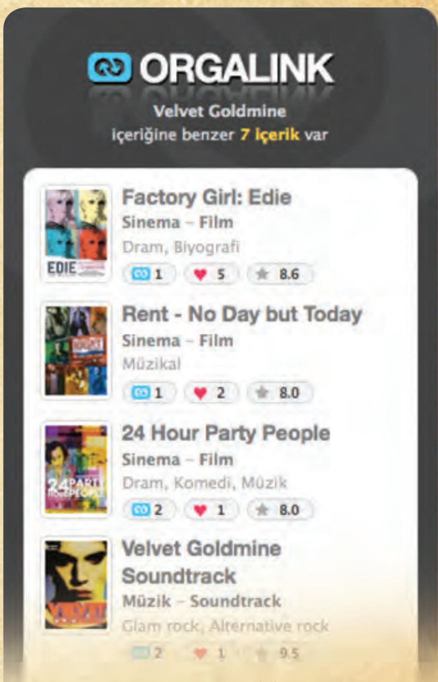
YEŞİL CİN'İN SORU İŞARETLERİ



Norman Osborn (nam-ı diğer Yeşil Cin) Shield'ın başına geçtiğinde, günün birinde tekleyip düşeceği kendi adamlarının bile bildiği bir gerçekti. Düşerken yanında kimleri sürükleyeceğiyse, kahramanlardan süper suçlulara kadar hemen hemen herkesi tedirgin eden bir konuydu.

Spiderman'den X-Men'e, Avengers'dan Thunderbots'a Marvel'in neredeyse tüm serilerini etkileyecek olan The List, Yeşil Cin'in gücü kontrol ettiği günlerin sayılı olduğunu anladığında, bu durumun sorumlularını hedef alışını konu alıyor. Pek çok Marvel "olayının" aksine, The List'i takip etmek için diğer tüm serileri takip etmek zorunda değilsiniz. Her bir seri kendi başına önem taşımasına rağmen, hikâyenin ana kısmı Avengers etrafında şekillenecek. Ronin zaten kurtuluş için tek yolun Yeşil Cin'in öldürülmesi olduğuna tam anlamıyla inanıyorken, Norman'ın da benzer bir yolda ilerleyecek olması olayları oldukça ilginçleştirecek gibi duruyor. Geriye kalan Avenger'ların vereceği tepkiler ve evrenin en hastalıklı güçlerinden Sentry gibi büyük bir bilinmezin bu denklemdeki rolünün ne olacağıysa serinin getireceği en büyük sorulardan olacak.

The List ayrıca Dark Reign döneminin de bitimini simgeliyor. Bu yüzden Norman Osborn'la içli dışlı olan Thunderbolts, Initative ve Dark Avengers gibi serilerin de geleceğini doğrudan etkileyecek. Thunderbolts büyük ihtimalle yeni bir kadroyla yoluna devam edecektir ama suçluların eline geçen süper kahraman eğitim birimi Initative ve Norman'ın süper askerleri Dark Avengers için geri dönüş şansı yok gibi. **–Ali**



www.orgalink.net

ORGANİK PAYLAŞIM AĞI

Baştan uyarayım… Ekşi Sözlük, Twitter ve Facebook'tan sonraki takıntınızın bu olma ihtimali çok yüksek. Orgalink, kullanıcılara sinema, müzik, kitap, oyun ve dizi kategorileri altında sınırsız içerik girme, önerme ve paylaşma imkânı tanıyan bir sosyal bir paylaşım ağı. Üstelik katılım sadece kullanıcılarla da sınırlı değil, editörler de siteye sürekli olarak içerik sağlıyor. Ayrıca favorilerinize eklediğiniz içerikten yola çıkarak, hoşunuza gidebilecek tavsiyeleri de alabiliyor ve böylece gözünüzden kaçmış olan şeylerden haberdar olabiliyorsunuz. Ben "şöyle bir göz gezdireyim" diyerek girdiğim siteden birkaç saatten önce çıkamadım. Sizin de mutlaka göz atmanızı tavsiye ederim. **–Damla**

The xx - XX

X SONSUZA GİDERKEN…



Topu topu 11 şarkısını dinlediğiniz, öncesi hiç olmayan bir grup hakkında yazmak, sıradan bir dinleyici olan benim gibiler için pek akıllıca bir şey değil aslında… Ya tek atışlık bir projeyse? Ya bütün bildikleri bu kadarsa? Büyük konuşup rezil olmak var… Zira ismi kadar bilinmez bir grup The xx. Tamam, Londralı olduklarını biliyorum ve bu birçok şeyi açıklayan bir bilgi ama o kadar işte. Yine de haklarında yazmak istedim çünkü daha ilk dinleyişte derinlerine çeken, dinlerken bölünmeye, çoğalmaya davet eden bir müzikle karşılaştım. Üstelik bu daveti daha ilk şarkı yaptı, albümü açan Intro'yu çok sevdim, sonra da büyük bir merakla bilmediğim bu yolları takip ettim. Şarkılar birbirine bağlandı, bazen geri döndü, aynı notaya saplandı, sıkıcılaştı, adımlar hızlandı bazı koridorlarda ama genel olarak düşük tempolu, sindirmelik bir deneyimdi, yol tabii ki bir yere çıkmadı.

2009'un en ilginç keşiflerinden biri The xx. Dinlerken biraz Portishead, biraz Mazzy Star, az biraz Arab Strap tadı veren, ama bence asıl olarak yumuşak tınıları büyük bir tereddütle bozan gitarlarıyla karakterini ortaya koyan bir grup bu. Elektro-pop diye etiketleyeyim de rahatlayayım yine de… Grup elemanlarının yaş ortalamasının 20 olduğunu öğrendiğimde şaşırdım. Hayır, müziklerinin çok olgun olduğunu iddia etmeyeceğim. Beni şaşırtan ellerindeki malzemeleri hiç zorlamamaları, deneyler yapmamaları, kontrolü kaybetmemeleri oldu, hem de zenginleşmeye böylesine müsait bir müzikle… Sükunet konusunda bu kadar tutarlı olmalarını garipsedim.

The xx'in kendileriyle aynı ismi taşıyan bu ilk albümü bence dinleyiciler için olduğu kadar kendileri için de bir keşif olmuş. Crystalised ve Infinity gibi birkaç şarkıyla bir sonraki durağın neresi olacağı belli belirsiz seziliyor ama genel olarak diplerde süzülen, derinleştikçe netliği kaybolan, kendini arayan bir müzik var şimdilik kulaklarımızda. Ben bir sonraki albümü bekliyor olacağım, umarım ekibi dağıtmaya falan kalkmazlar. **–Serpil**





Megadeth – Endgame

OYUNUN SONU

Şu an playlist'imde Megadeth'in bence son 10 yıldır yaptığı en iyi albüm dönüyor. Megadeth'i çok uzun yıllardır takip eden biri olarak şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki grup Menza, Ellefson ve Friedman'lı efsane kadrodan sonraki en sağlam adamlara sahip şu anda. Albüm enstrümantal "Dialectic Chaos" ile açılıyor, hem de ne açılmak… Bu giriş, Chris Broderick'in 'ben buradayım' diye bağırdığı bir ziyafete dönüşüyor ve albümün genel havası hakkında çok net bir fikir veriyor. Hemen ardından gelen "This Day We Fight!" Rust in Peace albümünde olsaydı yadırgamak kesinlikle mümkün olmazdı; resmen nefes aldırmayan bir şarkı. "44 Minutes" ise benim albümdeki favori şarkılarımdan biri oldu, 1997 yılında bir banka soygunu sırasında gerçekleşen çatışmayı (hikâyesini merak edenler için, "North Hollywood Shootout" ismiyle geçiyor bu çatışma) anlatan şarkının özellikle son 20 saniyesine dikkat edin, çünkü o kısacık zaman diliminde bile Broderick'in neler yapabildiğini duyacaksınız. Birbirinden sağlam şarkıların ardından (özellikle Endgame'in sözlerini okumanızı öneririm) albümün en muhteşem şarkılarından biri olan "The Hardest Part of Letting Go" geliyor. Promises'ı anımsatan bir girişe sahip bu şarkı resmen iç parçalıyor, ilk dinlediğimde tüylerim diken diken oldu desem abartmış olmam. Mustaine'in vokalleri tek kelimeyle olağanüstü. Bundan sonraki üç şarkı da yine albümün genel sertliğini koruyan nefis şarkılar. Muhtemelen kafanızda albümün genel yapısı hakkında bir şeyler canlanmıştır, beklentilerinizi yüksek tutmanızda hiçbir sakınca yok çünkü beklediğinizi kesinlikle verecek bir albüm. Megadeth'in 'biz de hâlâ sertiz, valla bak' iddiasıyla başı sonu belli olmayan, çorba gibi şarkılar yapanlara cevabı olmuş Endgame. Yılın en sağlam albümlerinden biri. **–Eser**



16-25 Ekim Filmekimi

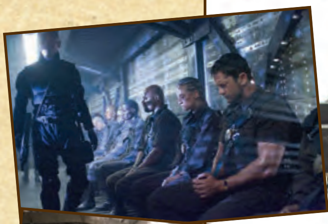
FİLMEKİMİ 8 YAŞINDA!

İKSV tarafından düzenlenen Filmekimi, sekizinci yaşında 16–25 Ekim tarihlerinde yine Beyoğlu Emek Sineması'nda sinefillerle buluşacak. "Woody Allen, Coen kardeşler, Theo Angelopoulos, Jane Campion, Benicio Del Toro ve Steven Soderbergh" bu sene festivalde karşımıza çıkacak isimlerden sadece birkaçı. Üstelik geçen seneki "hafta içi gündüz seansları"ndaki indirimli bilet uygulaması bu sene de devam edecek ve Filmekimi boyunca bu seanslarda bilet fiyatları 3,50 TL olacak. Sonbaharın ruhuna en uygun olan bu aktiviteyi kaçırmayın ve şimdiden ajandalarınızda Filmekimi'ne yer ayırmayı unutmayın. **–Damla**

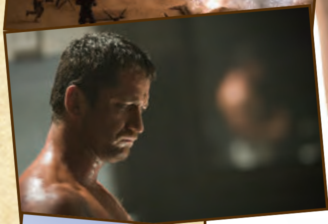
GAMER

ÇOK FENA GAZIMIZI ALDILAR

Fragmanı 'gaz' olsun ve bir de isminde 'oyun' geçsin bizim için tamamdır. O film süper filmdir, candır, canandır. Fakat bu gazla gittiğiniz film birkaç yeni kamera açısı dışında pek de bir şey sunmuyorsa, hatta o aldığınız gazı da bir süre sonra söndürüyorsa, o film ortalama bir filmdir. Gamer, Mark Neveldine ve Brian Taylor'ın son marifeti. 'Bunlar da kim?' diye sormayasınız diye, daha önce Jason Statham'ın aksiyonun gözünü çıkardığı Crank ve Crank: High Voltage filmlerinin yönetmenleri olduklarını belirteyim. Gamer, o iki filmin daha ciddi olanı. Daha önce Running Man, Death Race ya da Condemned gibi filmleri izlediyseniz neyle karşılaşacağınızı az çok tahmin edebilirsiniz. Şimdi süper zekalı bir bilgisayar dahisi olan Ken Castle (Michael C. Hall - Hey gidi Dexter), Society adlı bir oyun yapmıştır. Bildiğimiz online bir oyun olan Society'nin tek farkı gerçek insanlarla oynanmasıdır. İnsanlar avatarlarını yaratıp ortamlara akmaktadırlar. Türlü ahlaksızlığın gırla gittiği bu oyundan sonra Castle, Slayers adlı oyunu duyurur. Bu kez gerçek insanlar aralarında savaşacaktır ama çok ciddiye almış bu film kendini yahu… Hani Crank yine kendiyle dalga geçmesini biliyordu da… Gamer'ın afra tafrasından geçilmiyor. Hani eleştirdiği ahlaki değerleri de sağlam argümanlara da oturtamadığı için mesajını da tam olarak veremiyor. Madalyonun diğer tarafında ise süper aksiyon sahneleri ve Gerard Butler var. Harbiden karizmatik bir abi. Yani ne diyeyim, biraz çiğ bir film olmuş Gamer. Sanki yapmak istediklerini tam olarak yapamamışlar gibi. Yine de sıkı bir aksiyon filmi izlemek isterseniz gidin görün tabii ki. Bakarsınız sinema salonunda rastlaşır, çıkışta paintball'a gideriz. **–Faruk**













The Fall of Every Season From Below

GÜVERCİNİN KAÇISI



Yeni keşfettim diyebileceğim bir doom metal grubu The Fall of Every Season. 2007 yılında çıkan *From Below* adında tek bir albümleri var ve içerisinde akıp giden progresif melodiler, acı ve bir güvercin… Ama her şeyden önce benim bir hatam var çünkü The Fall of Every Season bir grup değil. Albümü bir kez dinledikten sonra insanın inanası gelmiyor ama tek kişilik bir proje bu. Tüm parçaların söz ve müziklerini kendisi yazan, seslendiren, tüm enstrümanları kendi çalıp yine kendi stüdyosunda kaydedip düzenleyen Norveçli müzik dehası Marius Strand'in projesi. Ardından bir müzik şirketi tarafından keşfedilmiş ve albümü satışa sunulmuş. Son olarak bir de güzel haberim var. *Amends* adlı beş parçalık yeni albümünü birkaç ay önce tamamlamış Marius. Henüz ne zaman satışa çıkacağı belli olmasa da, sabırsızlıkla beklemek için yeterli sebebimiz var. O zamana kadar MySpace'den "grubun" *The Mammoth* adlı yeni parçasına bakabilir veya ilk albümünü tekrar tekrar dinleyip 14 dakika uzunluğundaki *Her Withering Petals*'ın sonunda dilediğiniz kadar ağlayabilirsiniz. **–Eren**



Not: Eren bu yazıyı gönderdiğinde biz de diğer tüm insanlar gibi MySpace'e girerek beğendiğimiz sanatçıların, izni dahilindeki (yani tamamen telif kanunları çerçevesinde) şarkılarını dinleyebiliyorduk. Sonra bir gün, bilmediğimiz bir sebepten dolayı MySpace ve Last.FM'e "mahkeme kararınca" giremediğimizi gördük. Önce bloglarımıza yazma hakkımız alınmıştı elimizden, şimdi de müzik dinleme hakkımız. Bir sonrakinin ne olacağını bilmiyoruz, aslına bakarsanız bilmek de istemiyoruz. Umarım siz bu satırları okuduğunuz sırada bu saçma sapan yasak kaldırılmış olur ve biz de "DNS ayarlarını değiştirmenin" bir çözüm olmadığını fark etmiş oluruz. **–Damla**



Hediyemiz Var!

Gamer vizyona girer de biz tişört vermeden durur muyuz? Durmayız tabii… Web sayfamıza *(www.oyungezer.com.tr)* girip anketimizi dolduran okurlarımızdan 5 tanesine çok özel "Gamer" tişörtleri armağan ediyoruz. Yalnız acele edin, ofiste tişörtlere göz koyan çok kişi var, muhafaza etmekte zorlanıyorum. Hayır Serpil, mutfaktaki çekmeceye saklamadım, ne alakası var! Gelme üstüme! *(Ühü small'ları bulamıyorum –Serp.)* **–Damla**



GERARD BUTLER
"CRANK"'in yapımcı ve yönetmenlerinden
OYUNCU
SENi KiM KUMANDA EDiYOR?
LIONSGATE ve LAKESHORE ENTERTAINMENT sunar bir LAKESHORE ENTERTAINMENT / LIONSGATE yapımı bir NEVELDINE / TAYLOR filmi
GERARD BUTLER MICHAEL C. HALL AMBER VALLETTA LOGAN LERMAN TERRY CREWS ile CHRIS 'LUDACRIS' BRIDGES ve KYRA SEDGWICK
kast MARY VERNIEU, CSA J.C. CANTU müzik ROBERT WILLIAMSON ve GEOFF ZANELLI kostüm tasarımcısı ALIX FRIEDBERG kurgu PETER AMUNDSON FERNANDO VILLENA yapım tasarımcısı JERRY FLEMING görüntü yönetmeni EKKEHART POLLACK
yürütücü yapımcı NEVELDINE / TAYLOR ERIC REID DAVID SCOTT RUBIN MICHAEL PASEORNEK JAMES McQUAIDE yapımcı TOM ROSENBERG GARY LUCCHESI SKIP WILLIAMSON RICHARD WRIGHT
senaryo NEVELDINE & TAYLOR yönetmen NEVELDINE / TAYLOR
productions
Pinema
LAKESHORE ENTERTAINMENT
LIONSGATE
2 EKiM'DE SiNEMALARDA



BİR OKUMA ZAMANI EĞER BİR YAZAR

"...VE ONU SATIN ALAN ADAM HİÇBİR ŞEY SATIN ALMADI"

Kuşkusuz, şu an yapmakta olduğum şeyin, hayır, yapma biçimimin, ve evet yaptığım şeyin de –çünkü ayrılamaz bir bütünler artık- pek sembolik, pek havalı bir tarafı var. Klavyeye uzanmış kollarımın altında, çıplak tenime her an değen, sarılıklarıyla kaşındıran üç eski kitap duruyor. Klavyede vurduğum her bir tuş, sanki bu yazının doğası gereği üç kitaptan onay alıyor. Bu üç kitap yazdıklarıma renklerini bırakıyorlar. Hepsi 90'ların başında basılmış. Çok şey gördüler. Bir çocuğun bir adamdan ödünç aldığı ve sonra geri vermediği bu üç kitap, bir çocuğun bir adamdan ödünç aldığı ve belki de ilk kez şimdi geri verdiği bir okurluk ve yazarlık hikâyesinin en önemli öğeleri oldular. Bu yazının amacı, üst üste bindirilince farklıymış gibi yaparak üç tane kitap tanıtmak değil. Bu yazı beni ben yapan, yıllar yılı içime kurulmuş şeyleri dışarı çıkartıyor. Bu yazı, tarihin –çünkü aslında insanlığa söylenmiş en büyük yalandır kendisi- en büyük hırsızlığını anlatıyor.

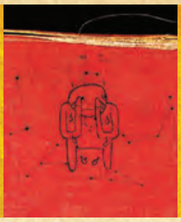
Kaç yaşındaydım? 14 iyi bir tahmin olurdu. Yazıyordum. Birçok şey. Bir ergen olarak yazı yazıyor olmam çok garip bir durummuşçasına etrafımda oluşan "vay ne de güzel yazıyorsun, yaşından ne kadar büyük"çüleri tatmin edecek cümleler kuruyordum. "Yazarken o kadar kaptırıyorum, o kadar kendimden geçiyorum ki bir sonraki cümlem için merak ve heyecanla doluyor içim"liyordum onları. Sonra annem elimden tuttu, diğer elinde de yazdıklarımın çıktısı, sakallı adama gittik. Çok büyük, çok önemli bir yazardı, gerçi ben yazdığı şeylerin hiçbirini okumamıştım henüz. Oturduk karşılıklı, annem gitti, doktorla, daha da spesifik olarak çocuk psikologuyla oğlunu baş başa bırakan annenin "eti senin kemiği benim" bakışıyla. Yazılarımı okudu sakallı çok önemli yazar, ben de onun suratını okumaya çalıştım. "Çok acı çekeceksin" dedi. Çok acı çektim. Bir kere yazdıktan sonra, yazmak da yazmamak da, geri kalan her şeyden daha zordu, daha acı vericiydi. "Önce okur olmalısın" dedi, sonra öğrendim, Borges'ten apartmıştı o da. O isimler saydı, ben bilmediklerimi anlattım. Sonraki seferde yanında 7 tane kitap vardı. Kendi okurluk ve yazarlık hikâyesi için çok önemli 7 kitap, çok önemli 7 yazar. "Oku, getir" dedi, okudum ve götürmedim. Ben büyürken kitaplar sarardı, tozlandı, yeniden ve yeniden okundu, unutuldu ve hatırlandılar. Ama götürülmediler.

Bir okur olmayı öğrendim önce. Belki de sadece bunu öğrendim. Yazdığım şeyler azaldı, mecraları değişti. Yazılmış, o kadar güzel yazılmış onca şeyden sonra yazmaya gerek kalmadığını hissettim bazen.

"Fantastik" denen şeyin, fantezi edebiyatıyla sınırlı olmadığını, hatta fantezi edebiyatının sıkıcı



Mehmet Kentel



Hayatın kendisi bin alıntıdır.
Jorge Luis Borges



sınırlılığını gördüm, *Borges*'i okuyunca. "*Yolları Çatallanan Bahçe*"lerde yaptığım yolculuklar, beni evrenin en bilinmez sırlarına, erişilmez sınırlarına götürdü. Günlerce, haftalarca, Tanrı'nın benim için yarattığı gizli bir mucize sayesinde, zihnimde 1 yıl olarak geçen sürelerce oralarda kaldım. Kitaba baktığımda sadece 10 sayfa sürmüş olduğunu gördüm. Kısa yazabilmenin erdemine saygı duydum. "Yazdıkların Borges'e benziyor" lafını, ergen suratıma bakıp "çok da yakışıklıymış" diyen teyzelerden daha fazla ciddiye almamam gerektiğini fark ettim.

İnsanı insan yapan ne varsa, tutkusu ve ihtirası, acısı ve sancısı, öfkesi ve bilgeliği ve beyazı, zencisi, yerlisi; sonra hayvanı hayvan yapan ne varsa, geyiğin korkusu, atın korkusu, tazının korkusu, ama "Aslan" köpeğin aldırışsızlığı ve "Koca Ben" ayının kudreti, sonra toprak, kimsenin sahip olamayacağı, hepsi oradaydı. *Faulkner* yazmıştı, "*Ayı*"ydı adı. Bir "novella"ydı aslında, *"Kurtar Halkımı Musa"* serisinin parçası olan. Bitmek bilmeyen cümleler vardı, bazıları sayfalarca sürüyordu, okur olmanın ne kadar zor, ne kadar emek isteyen bir şey olduğunu öğrendim. Her tekrarda daha çok öğrendim. Hayatın ve edebiyatın çıplaklığını, kanın ve kokunun keskinliğini, mahremin en çok da güzel yazılmış kelimelerde açığa çıktığını gördüm.

Sonra "*Bir Kış Gecesi Eğer Bir Yolcu*"yu aldım elime. Bir daha hiç bırakmadım. Yanında başka kitaplar taşıdığım da oldu tabii. Çok heyecanlandım bir sürüsünden, çok doldum, çok taştım, ama çıplak kolum hep bir noktasından ona değdi. Hayatım, "*Italo Calvino*'nun yeni romanı *Bir Kış Gecesi Eğer Bir Yolcu* romanını okumak üzere" olan bir okurun endişeli, çalkantılı, karmaşık, iç içe, dolambaçlı, sıkıntılı, coşkulu ve bol kelimeli ve bol kurgulu hikâyesine gömbekten bağlandı. Bir okur olmanın ne demek olduğunu, okuma ve yazma eylemlerinin ne ifade ettiğini, sınırlarının nereye kadar genişletilebileceğini, tüm sınırların yok olduğu modern ötesi coğrafyalarda keşfettim. "Her öykünün bir başlangıcının ve bir sonunun olması" gerekmediğini öğrendim. Çünkü "yolcu hep yalnızca birinci sayfada görünür, sonra bir daha adı geçmez – işlevini yerine getirmiştir, roman onun öyküsü değildir..."

Kütüphanemde kendilerine ait bir yerleri oldu bu kitapların. Bu yazarların diğer kitapları -ki hepsine büyük bir açlıkla saldırdım yıllar içinde- ayrı yerlerde durdular, bu kitapların yanına giremediler. Bunlar, benim kitaplarım değillerdi, benim olan tüm kitaplardan daha çok benim olmalarına rağmen. Hep geri vereceğim günü beklediler, belki de hiçbir zaman geri gitmek istemediler. Borges, Faulkner ve Calvino, benim mi yazarlarımdı daha çok, sakallı adamın mı? Kim hak ediyordu bu kitapları? 90'larda, yani bu kitapları edindiğinde, çoktan önemli, çoktan iyi, çoktan çok takdir edilmiş bir yazar mı, yoksa bu üç kitap (ve biraz daha az olarak diğerleri) sayesinde tüm okur yazarlık serüveni çizilmiş bir çocuk mu?

Sonra Ayı'ya baktım yeniden. Şu satırları gördüm: *Geri çeviremem. Hiç benim olmadı ki geri çevireyim. Hiçbir zaman babamla Buddy Amca'nın olmadı bana bağışlayabilmeleri için geri çevirmem için, çünkü hiçbir zaman büyükbabamın malı olmadı onlara bağışlamak için bana bağışlamaları için geri çevireyim diye, çünkü hiçbir zaman koca Ikkemotubbe'nin malı değildi büyükbabama satması için bağışlamak ve geri çevirmek için. Çünkü hiçbir zaman Ikkemotubbe'nin babalarının babalarının değildi Ikkemotubbbe'ye bağışlamaları için büyükbabama satması için ya da başka herhangi bir adama çünkü Ikkemotubbe para karşılığında onu satabileceğini bulduğu, anladığı anda, işte o anda sonsuza dek onun olmaktan çıktı, babadan babadan babaya ve onu satın alan adam hiçbir şey satın almadı.*

Nasıl ki toprak kimseye ait değilse, verilmek ve geri çevrilmek için, Borges, Faulkner ve Calvino da öyleydi. Onlar sakallı yazarın olmadığına göre, artık geri verebilirdim kitapları, çünkü hiçbir zaman herhangi birimize ait olamayacaklardı zaten. Kitapların arasına bu yazıyı sıkıştırmak, bir teşekkür, ama özür değil, okurluğa ve yazarlığa ve kelimelerle kurulan tüm kardeşliklere bir övgü ve bir selam, 14 yaşındaki çocuktan bana, benden sakallı yazara.

BİR OKUMA HİKÂYESİNE KİTAP

1- Italo Calvino - Bir Kış Gecesi Eğer Bir Yolcu
2- William Faulkner – Ayı
3- Jorge Luis Borges – Yolları Çatallanan Bahçe
4- Vüs'at O. Bener – Buzul Çağının Virüsü
5- Bilge Karasu – Kısmet Büfesi
6- Hulki Aktunç – Güz Her Şeyi Bilir
7- Tahsin Yücel – Ben Ve Öteki



Sonbahar Banzai!

Zaman çok hızlı geçiyor ama her sezonun kendince bir tadı var. Bu yılın sonbahar sezonunda aralardaki bazı yeni uyarlamalar, peş peşe başlayan ikinci sezonlara karşı mücadele edecek çünkü bu sezon en çok beklendiği konuşulan yapımlarının neredeyse tamamı aslında devam serisi. Belki de bu yüzden yeni başlayacak olanların da bazısı fazlasıyla iddialı. "Biraz da yeni bir şeyler denemek istiyorum" diyenlerdenseniz, bu sezon mutlaka göz atmanız gereken bazı serilere geçelim hemen.







Winter Sonata

Başlangıç Tarihi: 17 Ekim

Mendillerinizi hazırlayın çünkü bu yılın en duygusal serisi Winter Sonata olabilir. Serinin hikâyesini hatırlayabilirsiniz aslında; Autumn Fairy Tale, Winter Sonata, Summer Scent ve Spring Waltz adlı dört serinin oluşturduğu Endless Love adlı Kore yapımı dizinin uyarlaması Winter Sonata -ki bu dizi ülkemizde Sonsuz Aşk adıyla televizyonda da gösterilmişti. İçlerinde en çok beğenilen seri olan Winter Sonata'nın anime projesi ise birkaç yıldır ortalardaydı ve Kore-Japon ortak yapımı olan seri nihayet bu ay içinde başlıyor. Animenin seslendirmesini dizinin orijinal kadrosunun yapacak olması da ayrı bir artı. Kore/Japon ortak yapımı olsa da, işin tek garip yanı seriyi kimin yaptığının henüz resmi sitelerin hiçbirinde açıklanmamış olması… sahi bu seriyi kim yapıyor?! :)

Kobato.

Başlangıç: 6 Ekim

Stüdyo: Madhouse Studios

Bir başka CLAMP serisi olan Kobato da en sonunda başlıyor. 2005 yılında manga olarak yayınlanmaya başladığından beri bu anı bekleyen arkadaşları hatırlıyorum :) Eğer CLAMP ekibiyle aşinaysanız onları tanıtmaya gerek yok ama değilseniz bu bayanların xxxHolic, Tsubasa Chronicle, Rayearth, Card Captor Sakura gibi serilerin yaratıcıları olduğunu belirtebilirim. Muhtemelen şimdi Kobato'yu izlemek için bir sebebiniz daha vardır. Hikâyeye göre Kobato iyi niyetli fakat çok saf bir kızdır. "Görevi" gereği, bir şişeyi acı çeken insanlardan aldığı üzüntülere doldurmalıdır çünkü bunu başarırsa istediği bir yere gidebilme dileği gerçekleşebilecektir. Tabii öncelikli görevi şişeyi elde etmek... Kobato görevden göreve atlarken seride son yıllardaki Clamp yapımlarında olduğu gibi birçok tanıdık karaktere rastlayacaksınız. Bir bardak kahve eşliğinde izleyebileceğiniz çok sevimli ve duygusal bir seri Kobato.

Nyan Koi!

Başlangıç: 1 Ekim

Stüdyo: AIC

Kedilerrr! *Kedilerrr!* Bu şovda kediler her yerde olacak. Havadan, karadan ve görünüşe göre tenekenin içinden bile çıkacaklar. Bu sene kedilerle ilgili çok fazla seri başladı ama bundan şikâyetçi değilim kesinlikle. Seride kedilere alerjisi olan bir gencin, kedileri taparcasına seven bir kıza âşık olması anlatılıyor. Hepsi bu kadar değil tabii; kedilerin tanrısını kızdırdığı için gencimiz artık kedilerin ne dediğini anlayabiliyor ve aynı zamanda 100 kedinin de dileğini yerine getirmek zorunda. Ayrıca evindeki sinirli kedisi Nyamusasu da bu konuda ne yazık ki kendisine pek yardımcı olmuyor. Seri şimdiden güzel bir komedi vaat ediyor gibi, özellikle kedi severlerin ilgisini çekecektir. Nyan Koi!, mangaka Sato Fujiwara'nın animeye uyarlanan ilk serisi olacak.





Fairy Tai

Başlangıç: 12 Ekim
Stüdyo: A-1 Pictures, Satelight
Fairy Tail anime adaptasyonu da uzun süredir beklenen haberlerden biriydi. Öyle ki artık yazarı Hiro Mashima, katıldığı etkinliklerde bu sorulara kesin bir cevap verememekten bitkin düşmek üzereydi sanırım.
Fairy Tail aslında klasik bir shounen serisi. O yüzden fantastik dövüşlere, tehlike anında gerçekleşen mucizevi güçlere, dostluk teriminin burnunuzun dibine sokulmasına baştan hazır olun; türün tarzı bu.
Hikâyede büyücü olan Lucy adlı bir kız Fairy Tail denilen bir loncaya katılmayı amaçlar. Yolculuğu sırasında karşılaştığı ve kendisini kurtaran Natsu adlı genç de tesadüfen bu loncadandır ve Lucy'e beklediği teklifi yaparak onu Fairy Tail'e davet eder. Bir takım oluşturan ikili ve Fairy Tail'in diğer üyelerinin maceraları da burada başlar.
Fairy Tail hakkında en çok duyacağınız şey One Piece ile karşılaştırılmasıdır. Hatta "One Piece'ten korsanları çıkartıp yerine büyü koyun" diyenler bile olur. Ancak seriden zevk alabilmek için bu benzerliği göz ardı edip hoş görmeniz lazım çünkü evet, tarz olarak gerçekten benziyor ve bu çizerin de kabul ettiği bir şey. İyi tarafından bakıp eğlenceli bir macera izlemek varken böyle şeylere takılmamak lazım değil mi? Tamam, Fairy Tail'in büyük bir okuru ya da koyu hayranı değilim ama zaman geçirmek için güzel ve eğlenceli bir macera olduğunu söyleyebilirim. O yüzden One Piece, Naruto, Bleach, vs. gibi shounen tarzı serileri severlere "Fairy Tail'e bir şans verin" diyorum.



Tatakau Shisho

Başlangıç: 2 Ekim
Stüdyo: David Production
Tam adı Tatakau Shisho: The Book of Bantorra olan bu yeni seri, Ishio Yamagata'nın aynı adlı roman serisinden uyarlanacak. Light-novel tarzı romanların, mangalar kadar rahat çevrilmiş örnekleri bulunamadığı için Tatakau Shisho'nun yapım detayları sırasında verilen bilgilerin ve fragmanların dikkatinizi yakalaması gerekiyor. Arka plan ve karakter tasarımlarını inceleyebildiğiniz bir bölümü de olan resmi sitesindeki galeri oldukça kaliteli bir yapım olacağını gösteriyordu. Daha sonradan yayınlanan fragmanlar da aynı kaliteyi koruyunca bu sezonun saklı cevheri bu seri olabilir mi diye düşünmeye başladım.
Hikâyeye göre dünya üzerindeki insanlar, öldükten sonra Bantorra adlı bir kütüphanedeki kitaplara dönüşmüşlerdir. Göğsüne bir bomba yerleştirilen Koria Tonisu isimli bir gencin göreviyse Bantorra'nın kütüphanecisi olan güçlü Hamyuttsu Meseta'yı öldürmektir. Tonisu, beklemediği bir şekilde güzel Meseta'ya aşık olunca kendini kütüphane savaşının içinde bulur.
Özetle 2 Ekim'de başlayacak seride, bildiğimiz bir konuyu "acaba nasıl uyarlanacak" diye değil, "acaba neyi nasıl anlatacak" diye bekliyoruz bu sefer.



Letter Bee

Başlangıç: 3 Ekim
Stüdyo: Studio Pierrot
Letter Bee *(Tegami Bachi)*, Hiroyuki Asada'nın aylık olarak yayınlanan fantastik drama serisinden uyarlanacak. Aslında Letter Bee, geçen yılki "Jump Super Anime Tour" kapsamında Shonen Jump'ın 40. yılı için yapılan animasyonlar arasında tek bir bölüm olarak yayınlanmıştı fakat bir televizyon serisi olarak bu sezon başlıyor.
Adının da çağrıştırdığı bir konuya sahip olan macerada, fantastik bir dünyada teslimatları yerlerine ulaştırmaya çalışan bir gencin maceraları anlatılıyor.
Letter Bee'nin animasyonunu yapacak olan Studio Pierrot, Bleach'in ve Naruto'nun da animelerinden sorumlu olan stüdyo.

Inuyasha: The Final Act

Başlangıç Tarihi: 3 Ekim
Stüdyo: Sunrise
Bu sefer eski bir seri ama gene de bahsedilmesi gerek. Çünkü Inuyasha bu sefer veda ediyor. 167 anime bölümü ve 4 film adaptasyonu sonunda, 12 sene süren manga geçen haziranda sona ermişti. Tabii ki mangada orijinal hikâye devam ettiği sırada anime sona erdiği için ortadaki sorun manganın finalini anime olarak görüp göremeyeceğimizdi (Aslında göreceğimiz kesindi, Inuyasha'dan bahsediyoruz. Sorun ne zaman olacağıydı). İşte beklenen son seri de ekim ayında başlıyor. Bu sefer Sunrise'ın elinde uyarlanacak 20 ciltlik bir kısım var, muhtemelen bir süre daha ekranlarda Inuyasha'yı göreceğiz.



Madem birçok devam serisi başlayacak dedik, takip etmek isteyenler için hepsini sıralayalım:

- Asura Cryin' 2 (Ekim içinde başlayacak)
- Darker than Black: Ryuusei no Gemini (Ekim içinde başlayacak)
- To Aru Kagaku no Railgun (2 Ekim. To Aru Majutsu no Index'in yan hikâyesi)
- Tales of Vesperia: The First Strike (*Tales of* serilerinin anime uyarlamalarından en yenisi olan bir film. 3 Ekim'de gösterilecek.)
- Astro Fighter Sunred 2 (3 Ekim)
- Inuyasha: Final Act (3 Ekim)
- Kanokon 2 (4 Ekim. TV serisi değil, OAV olacakmış.)
- Nogizaka Haruka no Himitsu 2 (5 Ekim)
- Natsu no Arashi! 2: Open for Business (5 Ekim)





N.E.M.

Nothing Else Matters

GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



TRAFİKTE KILLANAN ADAM - BÖLÜM 2



Merhabalar hızlı yaşayan gençlik... Geçen ay trafik ve arabalar konusundaki kıl koleksiyonumun ilk bölümünü sizlere sunmuştum. Çok özel kıllanmalar (VW Beetle, Honda Civic, kadın sürücüler) içeren bu kıl koleksiyonumun ikinci yarısını sizlere sunmaktan büyük gurur duyuyorum.

YAŞLI SÜRÜCÜLER

Yurdumuzda böyle bir olaya pek şahit olmadım ancak Amerika'da çok yaygın bir şekilde 80 yaşındaki adamlar araba sürüyor... Araba sürmek için iyi görmek, iyi duymak, reflekslerini hızlı kullanabilmek gerekmez mi? Yani resmen bir "facia davetiyesi" çıkartıyorlar.

Yengemin annesi, Bev, şimdi rahmetli oldu ancak ölmeden önce ayakta duracak hali yoktu. Zor yürüyordu, üç saniyede bir adım atıyordu, yanında oksijen tüpü taşıyordu ve buna rağmen araba sürüyordu. Açıkçası bu hiç hoşuma gitmiyordu, çünkü görme ve duyma yeteneği azalmış ve de trafikte çok büyük tehlike yaratabilecek kapasiteye sahip durumdaydı. Çok sinirlendiğim bir konu da Bev'in kuzenim Aysha'yı arabayla sağa sola götürmesiydi. Yani sadece kendi canını tehlikeye atmakla kalmıyor, ufacık çocuğu da riske sokuyordu.

Tamam, yaşlılara saygım sonsuz. Ama trafik dikkat, refleks ve iyi görüş gerektirir. Araba kullanmak zorunda değilsiniz ki, taksiye binin, otobüse binin, araba sürüp de hem trafiği altüst etmenizin, kendinizi ve diğer sürücüleri tehlikeye atmanızın manası yok. Onca para biriktirdiniz hayatınız boyunca, harcayın işte o paraları taksiye falan binerek. Bu arada bir diğer kıllanma noktam da bir hayat boyu biriktirilip harcanmayan paralardır. Bilader kefenin cebi yok, o paraları yanınızda taşıyabileceğinizi zannetmiyorum... Bize verilen güzel bir hayat var ve gençken bu hayatı para kazanmak için sabah akşam çalışarak geçiriyoruz. Bu paraları 90 yaşına kadar harcamayıp bankada onbinlerce dolar tutmanın bir alemi yok. Gençken harcayacaksınız, canınızın çektiğini alacaksınız, hayatınızı doya doya yaşayacaksınız. Sonra 80'e geldiğinizde geri dönüp şöyle bir bakacaksınız ve diyeceksiniz ki "*helal olsun ulan bana, istediğim şekilde yaşadım, süper bir hayat filmi çektim, her şeyi istediğim gibi yaptım, bravo ya bana.*" İnanın bunu demek 90 yıl boyunca ot gibi yaşayıp "*bankada 350 bin dolarım var*" demekten daha zevkli olacak. Gençken yapmadığınız şeyler için sonradan pişmanlık duymanın çok berbat bir şey olacağını tahmin ediyorum. Çünkü 80 yaşınıza geldiğinizde artık isteseniz de hiçbirini yapamayacaksınız.



Şimdi tabii ben ailenizin yazarıyım, dedelerimizi de anneannelerimizi, babaannelerimizi de seviyorum. Eğer bu yazıyı okurken yanınızda veya yakınınızda dedeniz nineniz falan varsa ve onlara bu satırları gösterirseniz çok sevinirim. Tüm dedelerimin ve ninelerimin ellerinden öpüyorum. Yaşlı insanlarla muhabbet kurup arkadaş olmak, onların hayat hikâyelerini dinlemek çok hoşuma gider. Ancak trafikte araba kullanmalarına karşıyım...

Tabii şimdi soran olabilir "*ulan kelle, sen yaşlanmayacak mısın?*" diye, elbette ki yaşlanacağım (inşallah yani ehueuhhue). Ben arabaları çok seviyorum ve 30 yaşıma gireceğim şu günlerde yaptığım 10 senelik kalkınma planıma göre 40 yaşına gelmeden evvel bir adet sarı Lamborghini alacağım. İnşallah işlerim yolunda giderse bunu becerebilirim. Sanıyorum 35 yaşına geldiğimde bir Lambo alacağım.

60-70 yaşlarıma geldiğimdeyse Corvette koleksiyonum olacağını düşünüyorum ama görüşümde, duyuşumda veya nefes alışımda bozukluklar belirmeye başladığında da trafikten elimi ayağımı çekeceğime söz veriyorum. Artık bizim torunlara veririz anahtarları ve "*horse power*" zevkini onlarla beraber yaşarız. Ehueuhehue.

Corvette koleksiyonum garajımda durur, her gün onlarla uğraşabilirim ancak trafiğe çıkıp başkalarının hayatını tehlikeye atmam. Ha bir de o zamana sanırım Harley-Davidson koleksiyonum olacak. Tahminimce hâlâ sizlere NEM yazıyor olacağım, o yüzden 2050 yılında, ben 70 yaşındayken bu konuya geri dönebiliriz ve o zaman "*ailenizin kılları kadayıf olmuş yazarı Gök*" olarak sizlere hayatı ne kadar güzel yaşamış olduğumdan bahsedebilirim.

HİBRİT OTOMOBİLLER

Buyurun buradan yakın. Bir de bu hippiler var Amerika'da trafikte. Hibrit araba aldıkları için pek hayırlı bir iş yaptıklarını sananlar, kendilerini diğerlerinden daha üstün görenler. Araştırma yaptığınız takdirde hibrit otomobillerin yapımında doğaya, normal bir arabanın hayatı boyunca verdiğinden daha çok zarar verdiğini görüyorsunuz. Ancak tabii ki reklamları yapılırken falan kimse bundan bahsetmiyor. Lütfen bunu bir araştırın, gözünüzü seveyim... Hibrit araçların pillerinin yapımı için kullanılan nikel Kanada'dan çıkartılıyor, sonra işlenmek üzere Çin'e yollanıyor, Çin'de





işlenen nikel daha sonra pillerde kullanılmak üzere Japonya'ya gönderiliyor. Ayrıca bu pillerde kullanılan maddelerin doğaya ne kadar zararlı olduğunu eminim siz zeki Oyungezer okurları zaten biliyorsunuzdur. Kullanılmış pillerin doğaya verdiği zarar ve zehir çok daha yüksek. İnternet elinizin altında, konuyu derinlemesine araştırırsanız ne demek istediğimi görürsünüz.

ABD'de reklamlarda "*Hibriiiit, hoy loy loy. Doğa bizim, onu koruyalım. Kelebeklerin kanadını sevgiyle öpelim, çimlere basmayın lan!*" diye sinirime dokunan şeyler söyleniyor. Zaten bir ilaç satmaya çalışan pazarlamacı tutup da ilacın yan etkilerinden bahsederek ilacı satmaya çalışmaz. Bu hibrit manyaklarına da sinir oluyorum bu yüzden.

Bu bahsettiğim konu South Park'ın bir bölümünde de incelendi, seyretmişsinizdir. Hibrit otomobil aldığı için kendini bir şey sananları konu alıyordu bu bölüm. Hakikaten öyle yalnız, Amerika'da hibridi olan tipler tanıyorum, yemin ederim aynen öyle davranıyorlar. Yahu ben benim Hummer'ı aldığımda trafikte kaç defa bana durduk yerde hareket çekeni (orta parmak) gördüm. Ne oluyoruz lan... Bunların hepsi hibritçi değildi tabii ama dünyadan haberleri olmadığı için hangi araba doğaya daha çok zarar veriyor bilmiyorlar ve de işte böyle hareket falan çekiyorlar. Cahilliğin limiti yok tabii, ne yapacaksın.

Hibritleri sevmiyorum, ancak maalesef gerçekleri de göz ardı edemiyorum. İlerleyen yıllarda hibrit veya sadece elektrikle çalışan arabalar daha da yaygınlaşacak ve günümüzün Muscle Car'ları tarihin bir parçası olacak. Yazık günah ya. Bu CAFE standardı denen şey hiç çıkmamalıydı... Son bir cümle olarak şunu düşündüğümü belirtmek istiyorum; bence şu anda gayet çirkin olan hibrit arabalar 10 sene sonra falan evrim geçirip güzelleşecekler ve



de bakılabilir hale gelecekler. Ama o zamana kadar da bence hibrit kalmayacak ve sadece elektrikle giden arabalar hibritlerin yerini alacaklar.

KIL KOLEKSİYONU

Off, vay anasını, amma çok şeye kıl oluyormuşum hacı ya, açıldım, saçıldım, boşalttım içimi rahatladım. Bu arada eminim bana kıl olanlar da vardır ehueuehe. Ama kimse bana kıl olmasın diye kendimi şekillendirecek durumda değilim. Fikrim belli, şeklim belli. Seven sever, kıl olan kıl olur, pek umurumda değil. Hatta hiç umurumda değil.

Neyse, dediğim gibi herkesin kendine has görüşleri var. Ben kendi fikirlerimi belirttim. Ben sevdiğim her şey hakkında inanılmaz tutkulu bir fanatiğim. Herkes değişik. Herkes farklı zevklere sahip. Güzel ve zevkli olanı da bu. Ancak kendinize araba alma kararını verdikten sonra imkânlarınız ve bütçeniz içinde "Muscle Car" lara, yani Corvette, Mustang, Camaro, Challenger, Charger gibi arabalar yer varsa, kesinlikle onları da bir gözden geçirin derim. Dediğim gibi V8'i alıp gazı tabanlayıp o motor sesini duyma zevkini size başka hiç bir araba veremez... Önümüzdeki aylarda yurdum insanına "Muscle Car" sevgisini aşılamak için de bir yazı hazırlayacağım. O zamana kadar ailenizi asfalt ağlatan yazarı Gök olarak gazı köklüyorum ve "vınnnnnnn" diyorum... @


Mercedes



HAYALET GEMİ

Volkan Turan
volkan@oyungezer.com.tr

Hani olur ya bazen...

Çocuk yaşlarda haberlerde "hırsız" kelimesini duyar ve ne demek olduğunu merak ederdim. Dünyaya tüm duyuları açık biri olarak yetiştirilmemiştim çünkü. Şimdi gördüğüm dünyadan çok daha pembeydi o zamanlar gördüklerim ama "hırsız" kelimesini merak ederdim özellikle. Ailem de bunu "başkasının malını izinsiz alan kişi" olarak geçiştirdi. Şu andaki gibi o zamanlar da sorgulardım; "biri neden başka birinin malını alsın veya almak istesin ki?"

Serserilerin cirit attığı bir semte taşınmıştık ve o zaman ilk kez önümü birkaç çocuk kesip tüm harçlığımı almıştı. Çok kızmıştım. Benim paramı tehditle almışlardı ve ben bir şey yapamamıştım. O zamanlar *kelimenin* anlamı biraz daha iyi oturmaya başlamıştı kafamda. Tam anlamıyla oturması da geçen aylara denk geldi. Evime giren bir hırsız hobilerim olan çoğu elektronik eşyayı "himayesi altına" alıp kaçmıştı. Siz sormadan söyleyeyim, evet, PS3 ve oyunlar da vardı gidenler arasında. E tabii üzülüyor insan. Kızıyor. Biri zorla kilidinizi kırıp zaten birkaç tane olan hobilerinizin kaynağını elinizden alma cesaretini gösteriyor ve siz bir şey yapamıyorsunuz. Polisler geliyor evinize, ellerine çoraplarınızı geçiren hırsızın parmak izlerini arıyorlar. Sonra karakola gidiyorsunuz, bir şeyler dolduruyor imzalar atıyorsunuz, herkes size "mağdur" gözüyle bakıyor, geçmiş olsun diye teselli ediyor. Buradan çıkardığım tek ders "Allah kimseyi karakola her iki şekilde de düşürmesin" oluyor.

Sonra biraz kendin araştırmak istiyorsun olayı. Esnafa sorular soruyorsun cevap alamayacağını bile bile. Sağır ve kör olmanın eşiğinde olan duyarsız komşularına çekinerek sorular yöneltiyorsun. Bazısı yanlış anlayıp kızıyor bile… Sonra da evine geri dönüp yatıyorsun. Uyuyamıyorsun ama. O odada senden önce birileri gezdi, pis elleriyle eşyalarına dokundu, anılarına ortak oldu en karasından. Yabancı geliyor evin sana artık, üstüne üstüne gelen cinsinden.

Sonra aklına her zamanki gibi "yenilenmek" geliyor. Yeni başlangıçları hak eder insanlar. Beyaz sayfa olmak şartıyla yeniden başlamayı, tekrar denemeyi severiz. "*Taşınalım*" diyoruz öyleyse, *"gidelim çöpleri arkada bırakıp. Hem bu duvarlar hırsızlığın dışında da pek de hoş olmayan anılara tanıklık etti. Gel başka ama yeni duvarlar bulalım"* diye semt semt geziyor ve bu satırları yazarken ancak yerleşebiliyoruz. Bu sefer yeni dertler ediniyorsunuz. Hayatınızın neredeyse yarısını harcadığınız sokaklardan adını bilmediğiniz sokaklara misafir oluyorsunuz. Dört bir yanınızda size dik dik bakan komşular, tanımayan gözlerle süzen esnaf ve gözünüzün hiç de alışık olmadığı o manzara… Ne yalan söyleyeyim, sevdim yeni çevremi her şeye rağmen. Henüz komşu edinemesek de, sokağa çıkınca şehrin yaşadığına tanıklık ediyor, yorgunluğunuzu unutuyorsunuz. İniyorsunuz boğaza bir çay içiyorsunuz fotoğraf makinenizle oynarken. Belki güzel bir bayanla tanışıyorsunuz, belki de hiç oralı olmuyorsunuz. Evinizin daha boya kokusu gitmemişken yatağınızı nereye koyacağınızın kararını zar zor veriyorsunuz ve gözleriniz kapalıyken duvarın hangi tarafta olduğunu tam olarak tahmin edemeyip belki tosluyorsunuz sabah. Yeni mobilyalar alıyor, eskileri çöpe atıyorsunuz. Azalırken artıyor veya eşitleniyorsunuz. Masraf listeniz biraz kabarıyor ama o kadar da koymuyor. Bazı şeyleri arkanızda bırakmanın getirdiği huzuru rakamlara dökemezmişsiniz gibi geliyor. İşe gittiğiniz yol değişiyor. Eski durağınızın ve müdavimlerinin yerini yenileri alıyor. Biraz daha fazla trafikte kalıyorsunuz ama sorun değil. Dinlenecek o kadar albüm varken hele… Bir anda içinizdeki dekorasyon canavarı hortluyor. O güne kadar renklerden anlayaman siz bir anda "uyumdan" bahsetmeye başlıyorsunuz. *Bu duvar rengine de hangi renk perde gider acaba. Ya şu duvardaki raf iyi oldu mu? Biraz biblo almak lazım?* Tabii ki o uyumu yakalayamıyorsunuz hiçbir zaman. Renkler oturmuyor asla.

Sonra alışıyorsunuz odanızın kokusuna da, ışığına da. Bir gün buradan da taşınacağınız gerçeği çarpıyor suratınıza. Serinletmiyor maalesef. Uykunuz kaçıyor. Aynı tehlikelerin burada da devam ettiği gerçeğini görüyorsunuz. *Madem gideceğim bir gün, nedir bu sahiplilik duygusu?* Sonra mı? Sonra sevdiğiniz bir büyüğünüzün dediği gibi, *ilişik yaşamaya devam ediyorsunuz, ucundan tutarak…*

Bilgi ölümcül bir dosttur, kimse kuralları koymadığında Tüm insanlığın kaderi de aptalların elinde, gördüğüm kadarıyla. demiş King Crimson, Epitaph parçasında.





HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

İşte size seyredecek bir şey

Kaldırımda karşından gelirken kendi kendine küfreden, yüksek sesle türkü söyleyen çocuk kadar gerilimli bir şey var mıdır? Ya yanından geçerken küfretse? "Bana mı dedin?" diyemezsin, gerekli durumda kavga edersin. Her halükarda kendi içinde ezilir kalırsın. Aha da iddia ediyorum: Yolda büyük adam gibi, muhabbet kuşu gibi ellerini arkada kavuşturarak, gözünüzün içine bakarak üstünüze doğru gelen çocuk gerilimin en büyüğünü verir insan bedenine!

NE ANLATIYORSUN MÜDÜR?

Pardon ya, uzun süredir ilk defa sağlam bir gerilim filmi seyrettim de bu ay: *Eden Lake*. Gördüm ki bu İngilizler komedi dizisinden sonra korku/gerilim konusunda da kendilerini aşmaya başlamış. *The Descent*'ten aldığım tadın çok daha beterini (iyi anlamda) aldım bu filmden. Güpegündüz de olsa, evde tek başıma seyrederken oradan oraya attım resmen kendimi.

Filmin konusu yeterince basit başlıyor: Hali vakti yerinde bir çift, güzel bir tatil geçirmek isterler ve her standart bir korku/gerilim filmi çifti gibi şöyle bol yıldızlı bir otelde değil, ıssız bir göl kenarına gitmeye karar verirler. Lakin Eden Lake'in yakınlarındaki bir kasabanın haylaz demeye bin şahit isteyen bir çocuk çetesi, bizim çifte musallat olur, iki gıdım huzur vermez. İki grubun arasındaki sürtüşmeyle birlikte olayların ve şiddetin dozajı da kontrolden çıkmaya başlar.

Eden Lake izlerken hissedilen rahatsızlık sadece filmin başarısı değil, anlatılanların gerçek olduğunu bilmenin huzursuzluğu.

Nasıl, bu konu her haliyle salak bir "teen slasher" filmini işaret ediyor değil mi? Ah evet, Eden Lake de aslında "teen slasher", ama tam ters anlamda: Bu filmde kesip biçenler gençler, hatta çocuklar. Filmi mundar etmeden şu kadarını söyleyeyim: Filmin başından çok ama çok rahatsız hissederek kalkacaksınız. Bunda kısmen olayların gidişatının, kısmen film bittiğinde midenizde oluşacak kayanın payı var. Ama esas rahatsızlık verecek olan şey, filmde yaşananların her karesinin gerçek olabileceği, hatta İngiltere'nin ıssız bir köşesinde gerçekten yaşanmış bir olayı konu aldığı düşüncesi. En nihayetinde en tırsağımız bile oradan buradan yaratık fırtlayan filmlerdeki olayların gerçek olmadığını bilir, bilinçaltımız rahat bırakılır. Burada öyle değil. Zamanımızın en büyük lanetlerinden biri olan "ebeveyn vurdumduymazlığı" ve bunun sonucu olan "şiddete yatkın gençler" konusunu işliyor film. Bu yüzden derin bir rahatsızlık veriyor insana.

Filmden o kadar etkilendim ki, İngiltere'deki bu olayları araştırdım biraz. Ve günümüzün bir tür İngiliz gencine(?) takılmış bir lakapla karşılaştım: "Chav". Chav'ler nedense sadece spor marka kıyafet giyen, İngiltere'nin az gelişmiş kasabalarında yaygın olarak bulunan, grup grup çeteleşmiş, kendi içlerinde anlayabildikleri bir dil geliştirmiş, kız üyeleri genellikle çok ufak yaşta çocuk sahibi olmuş, daima bela arayan genç bireyler. Otoparklarda, köşe başlarında, her yerde karşınıza çıkıyorlar. Ve genel kanı Chav'lerin sorumsuz, şiddete yatkın, eğitimsiz, huzuru alkol şişesinin dibinde arayan ebeveynlerin sonucu olarak ortaya çıktığı yönünde. İngiltere'nin az bahsedilen ama derin sakatlıklarından birisi bu konu.

BİZİM TARAFTAYSA

Böyle anlatırken bize uzak gelse de, bizim sokaklarımızda da bunlara çok uzak değiliz. İnternet kafelerin önünde çizgili takım elbiseli genç "dayılar", mahalle ortasında ana avrat birbirine küfrederek dalan 10 yaşından küçük çocuklar, okul çıkışında birbirini bıçaklayan kızlar derken olay gemi azıya almaya başlamış gibi geliyor bizde de. Başka türlüsünü bilmeyen, başka türlüsünü ebeveynlerinden görmemiş gençlerimizin birbiriyle iletişim şekli sadece şiddet üzerinden yürümeye başlayalı bayağı oluyor.

Bir insan herhangi bir şeyi nasıl öğrenirse, ancak öyle öğretirmiş. Çocuğunu günlerce başıboş bıraktıktan sonra bu başıboşluğun bir sonucu olarak çocukta oluşan hatalı yönleri "döverek ve söverek" düzeltmeye çalışan ebeveynleri biraz kazarsanız, aynı uygulamanın onların çocukluğunda da gizli olduğunu görebilirsiniz. Bir gün bu ülkenin başına geçersem, çocuk sahibi olmak isteyen tüm çiftleri "Çocuk bir deneme yanılma tahtası değildir" ve "Çocuk nasıl yetiştirilmelidir?" konulu zorunlu eğitim programlarına tabi tutacağım.

NOT: Şimdi bu ayki köşemi okuyan Damla "*NEAAA! Benden habersiz korsan film incelersin ha! Bu dergide film sadece Ekran Dışı'nda incelenecek demedim miii?*" diye üstüme gelecek. Ben de ona diyeceğim ki: O zaman 2000 karakter yazdığım güzelim film incelemelerimi kırpıp kuş haline getirme.

Damla adlı kültür mafiososuna karşı size sığındım sevgili okuyucular... Aha, valla da duydu geliyo, canını seven kaçsın!





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

İyi haberler istiyorum

Ben mi bu aralar memleketten soğudum, memleket mi benden bilemiyorum. Zaten hayat evle ofis arasında geçtiğinden şehre çıkmak sadece trafik anlamına geliyor artık. Haliyle halk arasına motorlu karışınca, halkla ilişkiler de pek parlak olmuyor. Direksiyon başında insanlığını yitirmek, karakterinden vazgeçmek gittikçe daha fazla kabul görüyor. Ara sıra Facebook'a falan giriyorum, bakalım halk ne âlemde diye, her seferinde dumur olup dönüyorum. Rize'de ilk defa yürüyen merdiven yapmışlar, hafif yaralananlar olmuş. Millet gülüyor falan ama ben dumur tepkisi verebiliyorum ancak. Ayda bir bakıyorum artık haberlere, o da büyük bir olay olmuşsa. Her seferinde bakakalıyorum olana bitene. Zaten bu şehrin amiri, polisi, belediyesi açıklama yapacaksa kapatıyorum hemen. En büyük felaket bile geçse üzerimizden, hata kusur hep bizde. Teröriste operasyonda olaya bakan sivil ölüyor, emniyet müdürü girmeseydi oraya diyor. Sel gelip tırları, insanları birbirine katıp gidiyor, orda ne işleri var diyor belediye başkanı.

Onlarca insanın hayatını kurtarsanız kim tanır sizi... Manşetlere çıkmak için cinayet işlemek gerekiyor.

Zaten bu ülkede oyun üzerine iş yapmak ayrı bir eğlence. 12 sene oluyor neredeyse, ben bu ülkenin bilişim sektörüne oyunu anlatıyorum hâlâ. Bu bilişim sektörü bir halt bilmiyor. Nefes kalmadı yetmiyor, anlat anlat bitmiyor. Her sene gelişiyor sektörümüz sağolsun ama bir arpa boyu yol alana kadar canımız çıkıyor.

"Yav" diyorum, "teknoloji falan neyse, onları bir yere koyalım ithaldir zaten hepsi, gel biz topa bakalım". Öyle değil mi, sporla atmaz mı bu ülkenin yüreği? Ama spor dediysem de ayakla oynananı illa ki. Ama öyle bir ligimiz var ki, sevmeye çalışmanın faydası yok. Neresinden tutsam tüylerim diken diken oluyor. Hani istatistikler doğruysa bu satırları okuyan okur, çok büyük ihtimalle üç büyük kulüpten birinin taraftarıdır. O açıdan gönül rahatlığıyla konuşabilirim, o tuttuğun takım beş para etmez dostum. Ben de eskiden Fenerliyim derdim ama vazgeçtim. Olayım olmasın o mendebur takımla. Artık Arshavin'i tutuyorum sadece, fena çakıyor çocuk.

Sonra diyorum ki halk ayakla oynananı daha çok sevse de biz bu mereti aslında elle daha iyi oynarız. Bizim çocuklar çıkıyor sahaya, harbi güzel ya, bu işte ya, bakın titretiyoruz dört yanı, Avrupa Avrupa duy sesimizi. Sonra yine başımız eğik, yine nice kanserlere vesile bir turnuvanın hazin sonu.

Sonra ufak tefek, orada burada, öyle ya da böyle türlü türlü saçmalıklar görüp iyice küsüyorum sokaklara. Saçmalıklar çevirdikçe dört yanımı, televizyondan, gazeteden kaçar oluyorum. Duymamak bilmemek daha az üzer hesabı, kapanıyorum.

En çok canımı sıkan şey aslında bu ülkede güzel şeylerin de oluyor olması. Her ne kadar çoğunluk, nerde eski günler hesabı üzerinden felaket tellağı yapsa, kâh Malezya, kâh İran, kâh Afganistan dolaylarından bir metamorfoz üretmeye çalışsa da, ben daha iyiye gittiğimizi düşünüyorum. Seksenleri görmüş, yaşamış biri bu halimize nasıl şükretmez ki? Sadece biz mi? Bütün dünya daha iyiye gidiyor halbuki. Ama nedense iyi şeyler para etmiyor bu ülkede. İyisini yapanın dizini dövdüğü, ucuz, bayağı ve kötü olanın parayı kırdığı bir ülke burası.

O yüzden diyorum işte hep kendime, bu ülkede iyi şeyler de oluyor. Gitmesek de, görmesek de orda iyi bir şeyler, çabalayan insanlar var uzakta. Dünyayı, ülkeyi değiştiriyorlar. Belki bir köy okulunda, belki bir orman parçasında, yenilik peşinde, güzellik peşinde, belki büyük bir şirketin yönetim kurulu odasında. Nerede oluyor kim bilir, nereden bilebiliriz? İyi ve güzel şeyler konuşulmuyor, haber olmuyor ki. Onlarca insanın hayatını kurtarsanız kim tanır sizi, manşetlere çıkmak için cinayet işlemek gerekiyor.

Gerçi NTV'nin hakkını yemeyeyim. Bazen güzel şeyler göstermek için çok çabalıyorlar. Ama sonuçta haber kanalı. O haberlerin içinde aklıselim kalabilmek kolay değil. Aslında şöyle bir web sitesi falan olsa, sadece olan güzel şeyleri yazan. Ama güzel şey diyince de, havalar güzel, bu sene deprem olmadı, dolar düştü, Bush seçimi kaybetti falan değil. Gerçekten bizim uğraşarak, başararak, hak ettiğimiz gerçekten gurur duyabileceğimiz şeylerden bahsediyorum. Hak edilmiş gurur, yani ceddinle değil de sadece neslinle ilgili gurur, öylesine nadir karşımıza çıkıyor ki. Biliyorum güzel şeyler de oluyor, insanlar çabalıyor. Ama güzel şeyler o kadar az takdir görüyor ki. Önümüze hep karanlık konunca soğuyoruz elbette. Ben mi memleketten, memleket mi benden bilinmez.





RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Saatleri bozma enstitüsü

İçten içe asla varamayacağımızı gayet iyi bildiğimiz büyük büyük hayallerimiz var hani, yine de geleceğimizi üstüne kurduğumuz, uğruna yaşadığımızı varsaydığımız, asla vazgeçmeyeceğimize inandığımız bir şeylerimiz var. İyi ki de varlar, oldukları için onlarla kavga edecek değilim… Aksine, zaman zaman gözden kaybolmaları, kaybolma şekilleri benim derdim. Bu kocaman-ideal-ne güzel-hayaller nasıl oluyorsa, mesela bir sabah sıradan, basit bir uykusuzluğun kendisini tartaklamasına izin verebiliyor.

Sabah yataktan çıkmanızı sağlayan şeyin bu büyük hayaliniz olduğunu gösteren en ufak bir hissiniz, işaretiniz ya da dünyada sizi bekleyen bir hikâyeniz olduğunu kurmanın/bilmenin coşkusu falan var mı içinizde? Uyanıp da yatağın kenarına oturduğunuzda, banyo mesafesindeki ayılma seçeneğinizi kullanıp kullanmamak konusunda kararsız kaldığınızda aklınızdan geçen hangisi oluyor? Olmak istediğiniz insan, sizi sarsın istediğiniz yaşam için değil de ders saati kaçmasın, bankada kuyruk olmasın, patron kızmasın diye çalmıyor mu sabahları saatiniz? Geceden kurduğunuz alarm çalmaya başladığında hiç düşünüyor musunuz, "eyvah, hayatım istediğim gibi değil"in zilleri bu çalanlar diye? Onu düşünmeye sıra gelmiyor bile. Daha fenası, gerçekten de kaçıp giden büyük hayaller için çalıyor olsa o ziller, kaçımız snooze'a basmak yerine yataktan fırlar acaba…

Ruh hallerine ayarlı saat istiyorum, alarmlı ve kırmızı olanlarından da yapsınlar mümkünse.



Tabii ki bir sabah 7'de uyanarak ve bir gerçeğe ayarak değiştirilemiyor hayat. "Bugün erkenden kalkayım da hava kararmadan gelecek nesillere bırakmak için bir şeyler hazırlayayım" falan diyemiyorsunuz. Ama ben yine de şikâyetçiyim bütün alarmların aklı değil bedeni uyandırmaya ayarlanmasından ve bizim de başka türlüsünü ummak gibi bir derdimizin bile olmamasından. Biyolojik saat denen son yüzyıl tanımının nasıl olup da bir endüstriyel ürüne dönüştürülmediğine şaşıyorum ve kızıyorum, arkasında kasıt arıyorum, bu yüzyılın bana öğrettiği gibi de gayet yüzsüzce suçu satın alınabilir bir şeylere atıyorum. Nerede bu endtasçılar, ha? Nerede mühendisler! Evet, aynen öyle, sadece aklınızı uyandıracak ve belki de yataktan hiç çıkmadan büyük hayallerinize odaklanmanızı sağlayacak biyolojik saat alarmları yapsınlar istiyorum. Model model olsunlar, ben büyük kırmızı kadranında "big ideas" yazan, snooze düğmesinin üstünde "don't get any" parantezi olan bir model bulursam derhal alacağım.

Şaka yapmıyorum, gerçekten bunun bir yolu olmalı… Nasıl ki ayaklarımızı sürüyerek sürdürebildiğimiz bir gündelik hayatımız olabiliyor, bedenimizi oradan oraya taşımayı başarıyoruz aklımızın bir kısmını kafasına yorganı çekmiş halde evde bırakarak, bunun tersi de geçerli olabilmeli. Büyük hikâyelerimizi kurmak, yaşamak, beğenmeyip terk etmek, yenisini yaşamak için vaktimiz olmalı, gündelik yaşamın kuralları bu kadar boğucu ve katı olmamalı. Mesela "bugün işe gelemiyorum çünkü başka hayallerim var" diyebilmeli insan işyerine telefon edip, sorarlarsa açıklarsınız ne olduğunu da. "Türkiye'nin yeraltı zenginlikleri konulu ödevimi yapamadım çünkü aklımda bir dağ resmi çizmek vardı, onu yaptım getirdim" diyebilmelisiniz coğrafya öğretmeninize. Bunu yaptığınız için işinizden ya da dersinizden olmamalısınız. Nasıl ki hayallerinizi küflenmeye bıraktığınızda bir şekilde yaşamaya devam ediyor sayılıyorsunuz, bir gün gerçekten yaşamaya başladığınızda, böyle bir karar verdiğinizde de gündelik hayattan dışlanmamalısınız. Evet, yeni büyük hayalim böyle bir sistem kurmak modern dünyada…

Ama son bir şey daha… Büyük haksızlık olmasın diye yazmak ihtiyacı içindeyim. Gündelik hayatın da çok güzel, hiç kaçırılmaması gereken yanları var. Mesela bu sabah buralarda olduğuma, yazımı yazmam "gerekmesine" son derece memnunum. Gerçek bir güzellik hissediyorum içimdeki ve çevremdeki seslerde, oturduğum yerden alabildiğim kokularda, bugünün verdiklerinde, vereceklerinde… Çünkü şöyle başladı:

Rüya Tamirleri'ni yeni yazmaya başlamıştım ki dış kapı açıldı, keyfini hiçbir sabah evde unutmayan ofis ablamız Şennur Hanım girdi kapıdan, sabahın ilk gülen yüzüydü. "Ah canım uyumadın mı hâlâ sen" dedi, "iyi ki uyumamışım" dedirtecek kadar şefkatliydi. Havanın soğuduğundan ve burnunun kızardığından bahsettik, derginin bitmek üzere olduğundan ve gözlerimin kızardığından da… Sonra ben bu odada oturmuş yazarken o da alt katta, mutfaktaydı. Ben müziğin sesini açtım, o mikseri çalıştırdı. Ben içimdeki huzursuzluğu eritmeye çalıştım, o yarım paket margarini. Ben klavyeyle çarpıştım, o fırınla. Şimdi işte, bu son satırlarda, yazıya son bir kez göz atma vakti geldiğinde çıktı merdivenleri, yanıma geldi Şennur Hanım. İçinde sıcacık, harika kokulu iki dilim kek olan bir tabak, bir bardak da süt bıraktı masama. "Bunların hepsi bitecek" dedi, o kadar güzel dedi ki "keşke hiç bitirmesem" diye düşündüm. Sütten bir yudum alırken son bir saatte ve eş zamanlı olarak ortaya çıkarttıklarımızı düşündüm, elimde olmadan karşılaştırdım. "Kekten öte gerçek mi var hayatta" diyeceğim çok belliydi, o ilk leziz parçayı ısırırken. Fakat tam o sırada, bir saattir hırpaladığım klavyenin tuşlarının arasına kek kırıntıları kaçtı (G'yle H'nin arasında duruyor hâlâ). Yazı da süt kadar, kek kadar güzelleşti gözümde. Sıcak, şefkatli, sevgi sembolü şeyleri seviyorum ben, ister aklımın bir köşesine sıkışmış olsunlar, isterse de iki harf arasına.

Posta İdaresi

“SULARIN ALTINDA KURULMUŞ ÜTOPİK BİR ŞEHİRLE, SULAR ALTINDA KALMIŞ GERÇEK BİR ŞEHRİ AYNI ANDA GÖRÜNCE, BİRKAÇ DAKİKA, NASIL BİR DUYGU KARMAŞASI YAŞADIM ANLATAMAM...”

Geçtiğimiz ay kasıp kavuran bir fırtına vardı yaşadığım şehirde. Yağmurlar ve seller vardı, yıkılan binalar, sürüklenen tırlar, ölen insanlar vardı. Şimdi fırtına yok, serinliği kaldı bir tek. Gece sessiz, sürpriz yok (Faruk’a selam, başlarken No Surprises çalıyordu). Fırtına sonrası sessizlik. Hem de fırtına öncesi mi? Okullar açılıyor, kışlıklar dışarı çıkıyor, defterler kaplanıyor, korsan piyasalarda elde kitap listesi dolaşılıyor, “bomba oyunlar” geliyor bir yandan, anneler “ah be oğlum” demek için boğazlarını temizliyor. Fırtına yaklaşıyor. Posta İdaresi fırtınalara karşı korumasız, dere yatağında okuyor mektupları. Mektuplarınıza bir şey olmaz, onlar su geçirmiyor ama postacı kendine hiç güvenmiyor. Posta İdaresi, merhaba diyor, 24. kez.

HAY 360 KUNDUZ!

Selamlar Oyungezer ekibi,

Merhaba Berk,

Yağmurlu bir günde oturup iyice bir düşündüm. Defalarca “Neden olmasın?” diye kendime sordum. Bir süre, ilk sayısından beri takip etmiş olduğum muhteşem Oyungezer dergisinin eski sayılarına göz gezdirdim. “Evet, bu olmalı!” dedim ve bilgisayarın başına geçip bu yazıyı yazmaya başladım. Fazla uzatmadan sorularıma geçeyim:

O kadar düşünecek bir şey yok aslında, biz buradayız hep, yazın bize, güzel olanları buralara, saçma olanları İdaresiz’e koyuyoruz, gayet misafirperver bir İdare’yiz yani.

1- Xbox 360 gelecekte ülkemizde resmen satışa girecek mi yoksa bu sadece bir hayal olarak mı kalacak?

Bence hükümetin açılımları başarılı olursa girecek. Bunun için tüm ülke olarak kenetlenmeli ve açılımlara destek vermeliyiz. ***(Bence bu yakınlarda girmeyecek ve bence bu konuda bir Oyunezer yazacak dergimizdeki bir Faruk gelecek aylarda –Serp.)***

2- 3K problemi hakkında düşünceleriniz nelerdir? Benim fikrim, bu sorunu halledecek teknoloji Microsoft’ta var. Ama neden düzeltmiyorlar OGZ, nedeeen??

Bence 3K problemi herkesin kendine yakışanı (kırmızı) giymesidir (yeni Xbox’larda pek olmuyor zaten bu problem, zaten Microsoft’un yapabildiği halde yapmak istemeyeceği bir şey olduğunu sanmıyorum, genelde yapamadıklarıyla biliriz onları).

3- Xbox 360 için “Bunları mutlaka oynamalısın” diyebileceğiniz oyunları şöyle bir listeler misiniz?

Valla sırf 360’ta oynayabileceğin GeoW 2 dışında Forza Motorsports serisini ve harika GTA IV DLC’lerini önerebilirim ben ama Batman: Arkham Asylum, BioShock, Fallout 3 de müthiş birer klasik ve 360’ta da gayet iyiler.

4- Bu kadar Xbox 360’tan bahsettikten sonra garip bir soru gibi gelebilir ama... Gears of War 2 için PC yolları görünmüyor sanırım. Korsan piyasasından kaynaklanıyor olabilir mi? Eğer öyleyse böyle güzel oyunların yavaş yavaş PC platformundan elini ayağını çekeceğini varsayabilir miyiz?

Hayır, söyleyemeyiz. Her oyun her platforma çıkmıyor, doğru. PC’cilerin belki de hayatları boyunca kendi platformlarında göremeyeceği oyunlar da olacak ama başka güzel oyunlar da sadece PC’lere çıkıyor, onların nimetlerinden sadece PC’ciler yararlanabiliyor. Türler ve platformlar arasında bir ayrışma var, olan şey bu, kimsenin cenazesini kaldırmayalım.

Güzel ekibinize böyle muhteşem bir dergiyi yaptıklarından dolayı teker teker, tekrar tekrar teşekkür ediyor ve bol Xbox 360’lı sorularımı burada sona erdiriyorum. Yazımı dergide yayınlarsanız sevinirim. Teşekkürler Oyungezer! =)
Berk Akçaşar

Yazını dergide yayınladım Berk, asıl biz sana teşekkür ediyoruz ve sevgiyle kucaklıyoruz.



SON KARAR — Oyungezer Kasım 2009

Soluk bahar	★★★★★
Oyun odası terapileri	★★☆☆☆
Rammstein polemiği	★★★★☆
PES - FIFA kavgası	★☆☆☆☆

Ne kadar Okunur? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Bu ay Oyungezer telaşlıydı. Okula başlayan okurlarının yakasını düzeltip yanaklarından öpüp hepsini ilk derse uğuladı.

SINIF – YATAK – WC – YOL

Mehmet Çocukluğuyla Karşılaşınca

3- Sorularımı Blind Guardian eşliğinde yazdım, sizce de süper ötesi bir grup değil mi? Bir de Queen tabii, bu iki grubun yeri çok ayrı benim için. Siz kimleri seviyorsunuz? Mehmet abi sen Radiohead seviyorsun onu biliyorum da :)
Ece Maç

Ece, kimsin sen, geride bıraktığım çocukluğum musun, sivilcelerimi sakladığım ergenliğim misin, nereden geldin? Blind Guardian ve Queen demek? Metallica ve Pink Floyd da deseydin Jackpot’u bulacak, büyük ödülü kazanacak, bundan sonra hayatına Mehmet Kentel Jr.’ın reenkarnasyonu olarak devam edecektin, farkında mısın? (ucuz yırttın anlamında)



Diyor Ki...

Olgun Yazıcı

Yaa işte öyle oyungezer. Az önce dergiyi okuyorken Karanlık Bir Oda yazısını okudum. Okudukça hoşuma gitti, beni o karanlık odaya götürdü yazı. Sonunda kendimi DM'in gözlerinin içine bakarken buldum. Aslında ben hiçbir zaman masaüstü oyunlarına çok meraklı bir insan olmadım. Ama bu konuya artık her ay 2 sayfa ayırmanıza mutlu oldum. Oyungezer ilk sayısından beri farklı oldu, (anime gibi) riskli konulara da yer verdi. Şimdi hepimiz severek takip ediyoruz. İşin aslı Oyungezer'in evrim gibi bir ilerlemesi var. Basit mantıkla evrim her adımdaki değişikliğin bir öncekinden anlaşılamayacak kadar az ama ilk etaptakine göre çok farklı olması demek biraz da. Oyungezer'in her sayısında bu küçük dokunuşlar var ve ilk sayı ile karşılaştırınca evrim görülebiliyor ki bu güzel ve pozitif bir evrim. Kusursuzluğa doğru evrimimizde umarım hep beraber yürümeye devam edeceğiz.

Biterken Stream Of Passion - Embrace The Storm çalıyordu.



GÜZEL MEKTUP KARA GÜN DOSTUDUR

Merhabalar Mehmet ve 7 yılı aşkın bir süredir hayat denilen bu garip handa bana yoldaşlık eden, hayatın sert ikliminin acımasız fırtınaları arasında beni avutan en tatlı meşgale olan oyunculuğu anlatan, anlatırken bazen ince esprilerine gülüp eğlendiğim, kimi zaman derin felsefi anlatımlar üzerine kafa yorarak oturup uzun uzun düşündüğüm, oyunculuğun tüketicilik değil bilakis üretkenliği amaç edinmesi gereken bir kavram olduğunun her fırsatta altını çizen, çevreme daima göğsümü gere gere "işte bu benim dergim" dememi sağlayan, boşluğa düştüğümde rüyalarımı tamir edip, cesur yeni dünyalara uğrayarak soluklanmamı had safhada sağlayan Serpil, Tuğbek ve Sinan büyüklerim ve diğer değerli Oyungezerler…

Merhaba Güven, güzel girişin için teşekkür ederek başlıyorum ben de.

Gerçek dostlar deniz feneri gibidir; ara sıra bile selam verseler, yolumuzu aydınlatırlar. Sizler, ilk gençlik yıllarımın isyankar halet-i ruhiyesinde aslında hiç farkında olmadan çok şey öğrendiğimi fark ettiğim unutulmaz yazarlarsınız (seninle yaşlarımız hemen hemen aynı Mehmet, muhtemelen senin için de aynısı geçerlidir). **(aynen –MK)**

> **"İNSANIN DEĞER VERDİĞİ, SEVDİĞİ İNSANLARA ONLARI NEDEN SEVDİĞİNİ, DEĞER VERDİĞİNİ KELİMELERLE ANLATMAYA ÇALIŞMASI ÇOĞU ZAMAN GÜÇ..."**

Şimdi ise, hayat okulunun daimi öğrencisi olduğumu çok iyi anlamış bir şekilde, bir şeyleri yazıya döktüğünüzde ilk gençlik yıllarımdan farklı olarak bu sefer öğrendiğimin farkına vararak öğreniyorum ve bir deneyimi daha alıp cebime koymanın kıvancını hissediyorum. İnsanın değer verdiği, sevdiği insanlara onları neden sevdiğini, değer verdiğini kelimelerle anlatmaya çalışması çoğu zaman güç oluyor; umarım anlatabildim. Keşke sizlerle aynı şehirde yaşıyor olsaydım (Ankara'da ikâmet ediyorum), birebir tanışma imkânım olsaydı.
Keşke gelsen İstanbul'a Güven, ağırlasak seni ofisimizde. Eğer yolun düşerse kesin ara bizi, uğra, belli ki çok keyifli olur senle muhabbet etmek.

Birkaç sorum olacak, cevaplarsan sevinirim.

1- Bağımsız bir dergi olmak, sadece her yapılan şey için şirketin üst kademelerinden izin almak zorunda olmamak demek değil tabii ki. Tuzla Tersanesi'ndeki işçi ölümlerini protesto eden bir platformda yer aldığını beyan etmen, geçen ay Başbakan'a fahiş öğrenci harçları zammını protesto eden gençlere yapılan muameleyi anlatan mektuba yer vermen bağımsız olmayan bir dergide yapılamaz öyle değil mi? Bağımsız bir dergi olmanın ayrıcalığı bu olsa gerek…
Evet, en azından ben bunları (da) anlıyorum bağımsız dergicilikten. Zaten derginin genel havasına da yayılmış bu bağımsız hava, bizi diğer dergilerden ayıran en önemli fark herhalde. Çok mutluyum ben böyle olmasından, umarım hep böyle kalır dergimiz.

2- Sinan Abi derginin ağustos sayısında Editörün Günlüğü köşesinde, Temmuz ayında 150. sayısını çıkartan eski derginize bir tebrik mesajı yolladı. Eski derginizin eylül sayısında bu tebrike bir teşekkür bekledim; bulamadım. Bu konuda söylemek istediğiniz bir şey var mı?
Eh, herhalde şu 2 yıl içinde takılacağımız en son şey bu olurdu Güven. Poles Apart artık, geçmiş ola...

3- Ofisinizde birbirinizle karşılıklı olarak en çok oynadığınız oyunlar hangileri?
Valla ikisiyle de aram pek yok ama ofiste en çok Fight Night ve PES oynanıyor sanırım, herhangi bir PlayStation kafeden farkımız yok yani =)

4- Son olarak, dergide kitapla ilgili

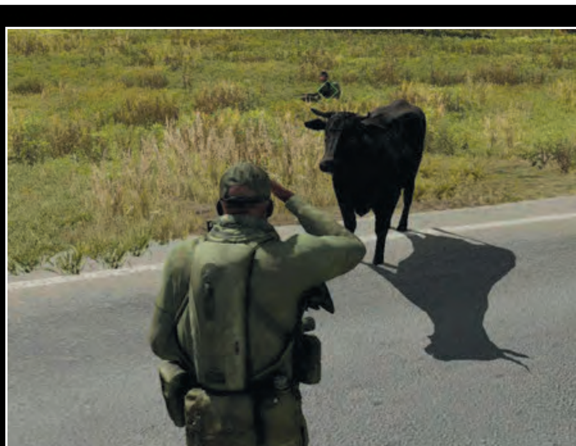
NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane okur-gezer" seçiyor. Ama yarışmacılarına hiçbir ödül vaat etmeyen, gayet bencil ve benmerkezci olan bu konsey, bir de bu metni hep kopyala-yapıştır tekniğiyle düzenlediği için kendinden utanıyor. Tembelsin konsey, tembel.



Section 8'in tüyler ürperten Robot Dansı sahnesine hangi resimaltını yazsak? Yaratıcı fikirlerinizi en geç 18 Ekim günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans! (Ödül yok ama heyo=)

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ



-Möğğğ!
-Emredersiniz komutanım!
(İç ses: Amerikan mandasına girmemeliydik. Ah ah!)

Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Tuğrul "mta88" Akpolat



küçük bir bölüm olsa iyi olmaz mı?
Hımm, bu ayki İçimizdekiler – Dışımızdakiler hoşuna gitmiştir umarım. Dergide animeler dışında herhangi bir sanat türüne özel bir yer ayırmamızın biraz zorlama olacağını düşünüyorum açıkçası. Zaten tüm yazarlar okuduğu, dinlediği, izlediği şeyleri damıtarak dergiye aktarıyor, Ekran Dışı da bu haliyle derginin en tempolu, dolu ve iyi yazılmış bölümü olarak devam ediyor.

Hepinizi dostça selamlıyorum.
Güven Özdemir
Biz de sana güzel mektubun ve içten yorumların için çok teşekkür ediyoruz Güven, sevgiler.

BU ANDAÇ BAŞKA ANDAÇ

Sevgili Oyungezer Dergisi Editörleri,
Sevgili Andaç,

Derginizi her ay, doyurucu incelemeleri, sululuk yapmadan eğlendiren samimi duruşu, eskiden takip ettiğim yazarlarla beraber yeni katılan yazarların da taze kan olarak getirdiği dinamizmi ve bolca grafik, screenshot ve de gereksiz köşelerle doldurulmadan, amiyane tabirle "şişirilmeden" sunulan içeriği sebepleriyle, büyük bir hazla takip ediyorum. Sorularıma geçecek olursak:
Heyoo, ne güzel takip ediyormuşsun sen bizi =) Biz de seni takip edelim bundan sonra Andaç.

I. Sizce Bioshock 2, ilk oyundaki retro-futuristic temelli sağlam bir atmosfer ve başarılı senaryo gibi bir oluşumu tekrar sunabilecek mi? Endişem, devam oyunlarının genelde ticari kaygının tavan yaptığı oyunlar olması ve bu baskının ters tepebilmesidir. Sanitarium'dan beri, beni bu kadar içine çeken bir atmosfer ve senaryo daha görmedim ve devamınında yazık olmasını istemem doğrusu. Ayrıca 2010'un ilk çeyreğine ertelenmiş -ki geliştirilmesi açısından iyi bir haber- tabii doğruysa.
Haber doğru, Bioshock 2'nin çıkışı 2010'a kaldı. İyi de oldu bence, seninkine benzer kaygıları yatıştırmak için, oyunu ne kadar ciddiye aldıklarını göstermiş oldular. Endişelerin temelsiz değil ama ben Bioshock gibi bir oyuna yazık edilebileceğini düşünmüyorum. 2000'lerin ilk 10 yılının en iyi oyunlarından birini yapan ekip, 2000'lerin ikinci 10 yılına da kendilerine yakışır bir "merhaba" demeyi bilecektir bence.

II. Saçma, itici ve göstermelik bir duygusallık gibi gelebilir ama (inanın ki değil) ; gündemdeki olayları görünce "Yahu olaylara bak biz hâlâ oyun oynuyoruz" gibi bir duyguya kapıldınız mı hiç? Geçen günlerde yaşanan üzücü sel felaketinden (ya da yetkililerin rezaletinden) haberdar olduğum esnada, Bioshock'un öbür sonunu görmediğim için oyunu bir daha bitiriyordum. Suların altında kurulmuş ütopik bir şehirle, sular altında kalmış gerçek bir şehri aynı anda görünce, birkaç dakika, nasıl bir duygu karmaşası yaşadım anlatamam...
Çok sık rastlanmayacak bir ikilikle karşı karşıya kalmışsın Andaç, bir tarafta yaşanan büyük acılar olmasa, "kendini şanslı saymalısın" derdim herhalde. "Biz hâlâ oyun oynuyoruz" değil de, "keşke 'yetkililer' de hayata biraz daha oyunlu bakmayı bilselerdi" diyorum ben. Hayatımızda çok oyun olduğu için değil, bence yeteri kadar oyun olmadığı için yaşıyoruz birçok acıyı. "Hayatla oyun oynamak" gerektiğini yazmıştım geçen ay Anlam Arayışları'nda, hatırlıyor musun?

III. Son olarak, SW Galaxies'i oynama fırsatı bulamamıştım. SW: The Old Republic'e balıklama atlamak istiyordum fakat; eylül sayınızda Star Wars'ın yeni DVO'sunu test ettiğinizi ve beğenmediğinizi belirtmiştiniz. Gerçekten o kadar kötü mü şu aşamada ve umut yok mu?
"Çıkmadık oyundan ümit kesilmez" demiş atalarımız Andaç, Old Republic için de geçerli bu söz. Çıkmasına daha epey süre var, bence sabırlı olmak lazım, proje büyük, yapılacak çok şey var daha.

Derginiz(miz)in İkinci yılını doldurmasına az bir zaman kala, şimdiden, daha nice yıllara... Sevgiler
A.Andaç Akgün
Hep beraber, nice nice yıllara.

DERGİLERİ YAK, DÜNYAYI KURTAR

Merhabalar Oyungezer ailesi ve Mehmet abi, yıllardır severek oku-

Diyor Ki...

Diego "Deddo" Perini

..istemiştin, sana "Henüz çok küçüksün, abinin yaşına gelince" dediler. İçinde hep bir burukluk kaldı bu lafı duyduğunda. Çocuktun, sorgulayamıyordun, odana çekilip ağlamaktan ya da takmıyormuş numarası yapmaktan başka çaren yoktu. Olsa bile bunu göremeyecek kadar küçüktün, henüz abin yaşında değildin. Aradan birkaç sene geçti, sen şansını yeniden denemek için karşılarına geçtin, ilk denemende kıramadığın o tabuyu kırma amacıyla. Duyduğun şey aynı anlama gelen, önceki cümlenin farklı bir varyasyonuydu sadece. Ağlayamayacak kadar büyümüştün, geriye isyan etmek ya da bağımsızlığından ödün vermek gibi yöntemler kalmıştı. Abine danışamayacak kadar gururluydun belki, ya da o sana tavsiye veremeyecek kadar yaşına aşık. Atlattığını zannederek yoluna devam ettiğinde aynı soruyu sorman gereken o gün tekrar geldi. Yıllar onlara cevabı süslemeyi öğretmiş, seni karşılık veremeyecek hale getirmişti. Henüz abin yaşına gelmemiştin. Ne kadar hızlı koşarsan koş abinin senden hep birkaç yaş büyük olduğu gerçeğinin değişmeyeceğini fark ettiğinde her şey için çok geçti. Sana kalan geçmişinde tadamadığın o üç hatıranın silik görüntüsüydü sadece. Üç küçük, mütevazı nokta...

Gezenti

Canberk Özcoşkun



Geçen ay bütün Gezenti'leri bitirdiğimizden, bu ay elimizdekiyle yetinmek zorunda kaldık. Elimizde de, aa, elimizde de bir el varmış! Ölüdeniz sahillerinden gönderen Canberk Özcoşkun'a teşekkürler. Fakat elinizde Oyungezer'in Temmuz sayısı olduğu dikkatlerden kaçmadı Sayın Özcoşkun, nerede Ağustos, nerede Eylül? Rica ediyorum kendinize çeki düzen verin (ve adresinizi gönderin).

SİZ DE YAZIN...
postaidaresi@oyungezer.com.tr
NE DURUYORSUNUZ YAHU?





YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

"Yerinde Duramayan Oyun Dergisi" her zaman orada kalacak değil mi? Yani "Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi" olsanız bile o yazı orada kalacak değil mi?
Emre Gülsoylu

Bu kutuyu tarihe tanıklık etsin diye koyuyorum. Gerekirse tüm galaksinin en çok satan portakal sıkacağı olalım, Oyungezer her zaman "yerinde duramayan oyun dergisi" olarak kalmalı. Ben buna inanıyorum, Oyungezer'i özel yapan şeylerin en başında bunun geldiğini düşünüyorum. Bu konuda nasıl bir nihai karar verilir bilemem günü geldiğinde, ama benim bu konudaki duruşum budur, tüm editörya-ya selam olsun.

mama rağmen ilk defa e-posta atıyorum. Derginin 2.yaşı gelmek üzere, şimdiden kutlu olsun diyelim. İyi ki doğdun OGZ, iyi ki varsınız hepiniz. Neyse fazla uzatmadan birkaç soru sormak isterim.
Daha doğmadık ama doğmak üzereyiz, ne güzel hep birlikte hatırlamak böyle şeyleri.

Dünyamızda azalan kaynaklar ve küresel ısınma nedeniyle ileriki yıllarda kağıt üretimi azalacak. O zaman dergi, kitap gibi sevdiğimiz şeyleri kısmamız, internet üzerinden izlememiz gerekecek. Ben genelde basılı olan yayınlara ayrı bir sevgi ve özen gösteririm, çünkü insanların ne kadar zorlukla bu gibi değerleri yarattığı aklıma gelir. İnternette bir şeyler okuduğumda o zevki alamıyorum. Nasıl bir çözüm yolu bulabiliriz ya da yapmalıyız?
Doğrusu bir dergi editörüne sorulabilecek en zor sorulardan biri herhalde, üstelik bu editör kendini çevreci addeden biriyse. Öncelikle dergilerin yerini tamamen dijital ortama bırakmasından önce, basılı materyallerin geri dönüştürülmüş kâğıtlar kullanılarak üretilmesi gerektiğini düşünüyorum. Çevreci bir zihniyetin yapacağı değişiklik bence bu olmalı, sonuçta bilgisayarlarımız da pek çevre dostu aletler değil, ne üretilirken ne de enerji sömürürken "yeşil" ilkelere bağlılar. Zaten genel anlamda sistem dönüşmedikçe, insan doğayla ilişkisini yeniden tanımlamadıkça, bu tip hamleler beklenen sonu sadece birkaç adım öteleyecek, kapitalizme yeni pazarlar yaratacak ve başka da hiçbir işe yaramayacak. Sistem başka türlü bir dönüşüm yaşadığında, biz de buruk ama gururlu biçimde, ayak diremeden, yeni ortamlara taşırız ürettiğimiz şeyleri.

Dergide en çok sevdiğim bölümleri belirtmeden geçemeyeceğim; Rüya Tamirleri, Ekran Dışı ve Posta İdaresi. Posta İdaresi'nde komik ve bir o kadar bilgilendirici cevaplar; Rüya Tamirleri'nde Serpil Abla'nın derin ve değişik düşünceleri; Ekran Dışı'nın konukları ve film, anime, müzik hakkında güzel bilgiler beni çok mutlu ediyor. Umarım hep böyle güzel köşeler bulunur ve gelişir.
Damla ve Serpil adına da teşekkür edeyim Cem. Yok vazgeçtim, Serpil adına etmiyorum, o isterse buraya *(ya da başka bir yere -Serp.)* parantez girer zaten. Kendim ve Damla adına çok teşekkür ederim Cem, derginin nefes aldığı yerlerde sizlerle beraber olmaktan çok mutluyuz (ben çok mutluyum, Damla da çok mutludur bence). Bu arada Rüya Tamirleri ve Ekran Dışı benim de dergide en çok sevdiğim bölümler. *(Teşekkürler Cem, okunmak çok güzel, okuyan insanlara yazmak da, Posta İdaresi ve Ekran Dışı ve Oyungezer de –Serp.)*

E-postama son vermeden önce uzun ve başarılı bir yayıncılık hayatı dilerim ve Goyun'a sevgilerimi iletirim. Hoşçakalın.
Cem Işıkcı
Goyun da kendisini unutmayan vefalı okurları görünce gözleri yaşlı (ve dişleri çimenli) biçimde "mee"liyor. Sevgiler Cem, teşekkürler.

Eylül'ün içindeyiz, Ekim'e yazıyorum şimdi, aklımda Kasım var. Kasım ayrılık zamanıdır, öyle öğrendik küçükken, büyüdük, küçükken bize öğretilen şeyler arasında gerçekten doğru olan çok az şeyden biri olduğunu gördük. En uzun zamandır bizle birlikte olanlar, en çok acıtanlar bazen. Gelecek ay görüşmek üzere...

çünkü ayrılıyoruz
su damlaları gibi, boş bir sahilde
gökkuşağı'nın içinde...

K. Mehmet Kentel

Bir Bilene Sorduk - Berkant



Selamlar OGZ ailesi. Ben hiç ıvır zıvırla uğraşmadan direkt konuya atlıyorum. Bildiğiniz gibi BlizzCon '09'da WoW için yeni ek paket Cataclysm duyuruldu. Bu aralar dizilerde moda olan "ölmüş karakteri geri getirme" olayını kullanıp serinin kitaplarından "Day of the Dragon"da ölen Deathwing'i geri getirmeye karar vermişler. Bunun yanında daha önce çoğu insanın adını dahi duymadığı "Worgen" ırkını çoğu oyuncunun istediği "Pandaren" yerine Alliance ırkı olarak eklemiş. Tamam bunlar iyi güzel, ama şöyle bir sorun var bence. Daha WotLK'nın yamaları tam olarak bitmemişken-yani daha Lich King'le karşılaşılmamışken- yeni bir ek paketin duyurulması ne kadar doğru? Eğer herkes benim yaptığım gibi yaparsa -şöyle ki ben şahsen Cataclysm'i duyduğumda acayip gaz olup bir yıldır oynamadığım WoW'a geri dönme kararı aldım- Blizzard bu işten yine acayip para kıracak. Eğer benim bu düşüncem doğruysa Blizzard artık oyuncu tatminini bırakmış kendi cebini tatmin etmeye dönmüş demektir. Ben bu konuda sizin de fikrinizi almak istedim...
Barış Mert "Altorparia" Çobanoğlu

Selamlar Barış, Öncelikle Day of the Dragon ile ilgili bir düzeltme yapayım [ki kendisi en sevdiğim Warcraft kitabıdır]. Neltharion kitabın sonunda ölmüyordu, yenilip kaçıyordu bilinmeyen bir yere. Ayrıca ejderha suretleri ölemiyor, Eternal'lar. WotLK'ya dönecek olursak, Cataclysm'den önce Lich King ile savaşacağımızı düşünmüyorum, Blizzard böylesine büyük bir karakteri harcamaz, daha büyük bir planları varmış gibi geliyor bana. Beni hiç heyecanlandırmadı Cataclysm ve geçtiğimiz ay WoW hesabımı kapattım. Tamam hikâye heyecanlı bir hale bürünüyor, Azeroth yeniden şekilleniyor ama Blizzard bunu hak ettiği gibi sunamıyor oyunculara. Kael'in zamanında Silvermoon'u yerle bir ettiğini ve şehrin tekrar yapılandığını biliyor muydun mesela? WoW'un içinde olan bir olaydı, SMC'de esamesi okunmuyordu ama. Blizzard'ın en büyük hatası sunumu beceremiyorlar artık. Etrafımdaki çoğu WoW oyuncusu da oyunu yavaş yavaş bırakıyor ve Cataclysm geldiğinde bile dönmeyi düşünmüyor (elbette bi bakıp çıkacaktır insanlar). Blizzard çoktan bu işi para için yapmaya başlamıştı, TBC çıktığından beri hatta. Ağızlarıyla kuş tutsalar şu saatten sonra kurtarmaları zor.

Karanlık bir Oda





“Bak, seninle lawful evil - chaotic good bir aşk yaşamak isterdim ama hesaplarıma göre sana şu anda saldırırsam, 7 tur içinde seni öldürürüm. Benim için ölümünden alacağım XP, seninle yaşayacağım uzun vadeli, gözyaşı ve sürtüşmelerle dolu bir ilişkiden çok daha kârlı olur.” *- Rakibini öldürmeden 8 tur önce, fena bir oyuncu*

- CAN SUNGUR

Rol Yapmak ya da Aletli Spor

Rol yapma oyunlarının zor tarafı nedir? Nereden çıktığı belli olmayan bir sürü kuralı öğrenmek, sınırları ve durumları tartarak uygun bir karakter yaratmak, gözün görmediği bir macerayı yaşamaya çalışmak, saatlerini bir masanın başında zar sallayarak geçirmek…

Benim gördüğüm kadarıyla oyuncuların en çok zorlandığı taraf, ‘oynamak’. *(Vay, kelime ‘oyunu’ ha?)* Yani bunun bir ‘rol yapma’ oyunu olduğunu unutmak. ‘Rol’ Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre *“Bir kişiliği canlandıran oyuncunun söylemesi ve yapması gereken hareketlerin genel adı”*, *“İnsanın üstüne düşen görev”* ve *“Gerçek olmayan davranış”* anlamlarına geliyor. Ölmek ve kalmak arasındaki farkı belirleyen zarlar, fena halde sırıtan bir DM ve üzeri sayılar, boncuklarla dolu karakter kâğıtları arasında bu ‘rol yapma’ meselesi rahatça unutulabiliyor. Peki nedir eksik olan? Ketum ama iyi kalpli cüceyi, dövüşte en arkada duran uzun kulaklı büyücüyü ya da kafasına estiği gibi davranan garip bir Malkav’ı oynatmak, yeterince rol yapmak değil mi?

“Aletli Engel Atlama”

Size yepyeni bir masaüstü oyun türünden bahsedeceğim. Kural kitapları ve kâğıtlar masaya serilir, herkes kafasındaki karaktere uygun bir ırk, sınıf ya da klan belirler. Oyun boyunca karşılaşılan engeller olabildiğince etkili yollarla dövülür, sakatlanır, taciz edilir ve cesetleri cepleri karıştırıldıktan sonra yol kenarındaki bir çalıya atılır. Yer yer ‘rol yapma’ kısımlarına rastlanılır, burada bol bol ‘ikna, korkutma’ zarları atılır, benzer işlere yarayan büyüler ve doğaüstü yetenekler denenir. Türlü alışveriş yapılıp cephaneler doldurulduktan sonra tekrar dövülebilecek ‘şeyler’ aramak için yola düşülür.

Tanıdık geliyor mu? Sıradan, sık sık oynanan bir rol yapma oyununun basit özeti bu. Farklı olan, burada ‘rol yapan’ hiç kimsenin olmaması. İşin içinde rol yapmak için uğraşan kimse olmadığı zaman, bu oyun “aletli engel atlama” oyunu oluyor. Eğer oyununuz, bir grup engelin üzerinden aşması için tasarlanmış karakterlerinizle giderek daha hızlı, daha güçlü ve daha büyük engelleri aşmak üzerine kuruluysa, buna “rol yapma” oyunu demek anlamlı olmuyor.

İnce Çizgi

Aranızda şunu merak edenler olduğuna eminim: *“Peki doktor, nasıl teşhis edeceğiz bu tehlikeli hastalığı? Çaresi var mı?”* Öncelikle bu bir hastalık değil, o yüzden kesinlikle endişe etmenize gerek yok. *(Depremle yaşamaya alışmak?)*. Hatta *‘aletli engel atlama’* oldukça keyifli bir zaman geçirme yolu. İnternet kafede arkadaşlarla *Left 4 Dead* oynamak, *WoW*’da kahve basmak, Xbox’ta *Soul Calibur 4* açıp birbirimize kombolarla saldırmak ne kadar keyifliyse, bu da aynı ölçüde keyifli. Doğru aletleri ve özellikleri seçerek daha fazla kan çıkarmanın dayanılmaz keyfi bu. Hem de yanınızda arkadaşlarınızla! Arkadaşlarla bir arada oyun oynamak her zaman güzeldir. *(4th Ed sloganı gibi oldu.)*

Teşhisi kolay; karakteriniz normalde ‘sizin’ (fırsatınız olsa) yapacağınız şeyleri mi yapıyor? Sizin için bir başarı, gurur, hava atma, adam dövme kaynağı mı? Gurur duymanızın sebebi kâğıt üzerinde en yüksek sayılara sahip olması ya da en çok hasarı verebilecek şekilde tasarlanmış olması mı? (*Totemist Incantatrix yaptım, düz yolda 3000 hasar vuruyorum!*) Mesela benim bir aletli engel atlama huyum var, o da bütün D&D oyunlarında elimdeki karakter hangi ırktan, nereli, nasıl olursa olsun silah olarak pala (scimitar) seçmem. Konunun Drizzt’le hiç alakası yok üstelik. Sebep palanın diğer bütün silahlardan çok daha fazla olasılıkla kritik hasar verebiliyor olması.

Rol Yapmanın Getirdikleri

Eksik kalan taraf, yani ‘rol’ tarafı, çok başka bir boyut. Rol yapmayı seçenler için; yani rol yapmak için yeterince alan hazırlayan bir hikâyeci ve rol yapmaktan sıkılmayan bir grup için çok az sınır kalıyor. Rol yapan oyuncular için masanın, sahnesi olmayan bir tiyatrodan farkı yok. İnsan masaya otururken, kendisine ait her şeyi geride bırakıp birbirinden renkli karakterler ve hayatlar yaratabilir, olmadık duygusal anlar ve etkileşimler için yer yaratabilir. İnsanın kendisinden uzaklaşması ve başka hayatları denemesi için bir fırsat olur rol yapma oyunları.

Kendi düşünce ve inançlarına ters düşen karakterleri oynayan oyuncular kadar izlemesi eğlenceli bir şey olamaz:

* ÖSS hazırlık döneminde düzene ve sisteme



inancı kalmamış arkadaşın oynadığı, kurallara sadık ve doğruyu savunan (ve daha iyi savunsun diye gaz verilen) bir paladin,
* "Kaba kuvvet yerine kıvrak zekâ ile çözmek lazım meseleleri" diyen bir arkadaşa kilitleyeceğiniz eski taksici yeni vampir Beşiktaşlı bir Brujah;
* "Bana kılıç verin, sopa verin" diyen arkadaşa verilen, fiziksel olarak zayıf ama büyüsü kuvvetli bir büyücü;
* İstese de kalp kıramayan arkadaşlara verilen chaotic evil cüce barbar (et yiyince bonus alıyor),
* "Din toplumların afyonudur" diyen arkadaşa verilen bir Cleric…

Bunlar gibi ters karakterler, insanların rol yapması için zaman ve esnekliğe sahip oyun gruplarında hem hiç beklemediğiniz insanlardan çok yeni şeyler görmenize, hem de "bugün ben değilim, başka bir şeyim" hissiyle insanların neşelenmesine, hatta cüce barbar durumunda sık sık coşmalarına olanak veriyor.

İlham Kaynağı Facebook

Aslında FRP oyunlarının çocuk psikolojisi üzerindeki etkileri ve Cem Garipoğlu'nun yakalanma öyküsüyle alakalı bir Hunter: The Reckoning görevi yazacaktım ama Facebook'ta son bir aydır kullandığım yeni bir D&D uygulaması var, *Tiny Adventures*.

Tiny Adventures'ı oynamayanlar için basitçe açıklayayım. Bir karakter seçiyorsunuz (ırkı ve sınıfı oyun tarafından belirlenmiş), sonra Maceralar bölümünden bir macera seçip Başla'ya tıklıyorsunuz. Bir saat sonra tekrar açtığınızda macera bitmiş, zarlar atılmış ve siz kazanmış ya da kaybetmiş oluyorsunuz. "Karakteriniz şunları kazandı, bunları kaybetti" diye bir özet veriliyor. Hikâyenin hiçbir yerinde bir etkiniz, kararınız ya da değiştirme gücünüz yok. Yeterince iksiriniz varsa herkesi dövebiliyor, daha doğrusu dövdüğünüze dair haberleri alabiliyorsunuz. Dikkat edin de masaüstü oyunlarınız Tiny Adventure değil, gerçek birer macera ve gerçek bir öykü olsun…



O Sırada Oyungezer Online'da…

IRC'de zamanında Neoxolmis'in kurduğu FRP kanalını, Fool_Arcana ve Night_Eagle kardeşler, uğraşmışlar ve aktif hale getirmişler. WoD oyunları çok ilgi görmüş, bilenler bilmeyenlere anlatmış, bilmeyenler pek heves etmiş. Forumun FRP sever üyeleri, yine Fool'un çabalarıyla toparlanmak için uğraşırlarmış. Dergi çıkana kadar toplanmış, oynamış ve dağılmış olacaklar! Oyungezer ve FRP kucaklaşmaya devam edecek, forumdan takip edin!

ÇIKMAZ BİR ZİNDANDAYIM, YOLUMU BULAMADIM

2007 yılının Ekim ayıydı. Dragon dergisinin editörü Jason Buhlman *"Wizards of the Coast 4th Edition için çalışıyor ama biz 3,5'u değiştirecek yeni bir kural seti üzerinde çalışacağız"* açıklamasını yaptığı zaman, Benazir Butto yıllardan sonra Pakistan'a dönmüş, J.K. Rowling Dumbledore'un gay olduğunu açıklamış, Türk uçakları Irak sınırı içinde bombalama harekâtı düzenlemişti.

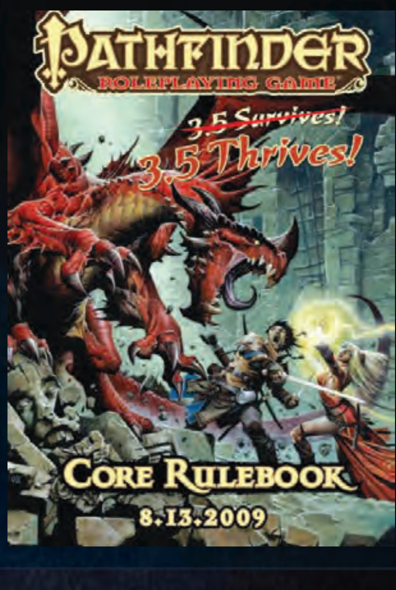
Mart 2008 yılı gelip de Paizo Publishing, yeni kural sistemi olan *Pathfinder*'ı açık beta olarak yayınlayınca online FRP dünyası oldukça hareketlendi. Dört ay içerisinde *Pathfinder* beta, 25000 kullanıcı tarafından indirildi, Paizo'nun *"Pathfinder Community"* forumlarında oyunun değiştirilebilecek ve geliştirilebilecek yerleri uzun süreler tartışıldı. D&D 3,5'u takip eden çoğu oyuncu için 4th Ed'in 'bir garip olması' sonucunda, yeni oyun sistemi Pathfinder olmuştu, hâlâ betaydı, hâlâ gelişiyordu ve hâlâ bedavaydı. Ağustos 2009 ise *Pathfinder*'ın betasının bitişi ve Core Rulebook kitabının çıkış ayı oldu. 1,5 yıllık oldukça aktif ve okuyucularla iç içe süren bir çalışmadan sonra *Pathfinder* oynanmaya tümüyle hazır oldu.

Kitabı hem PDF olarak indirdim, hem de Amazon'dan sipariş ederek satın aldım. Şu aralar beni *Batman: Arkham Asylum* kadar heyecanlandıran tek şey *Pathfinder*. Arkham Asylum bitti, *Pathfinder* ise yeni başlıyor ve muhtemelen uzun bir süre daha devam edecek.

Pathfinder Neleri Değişiyor?

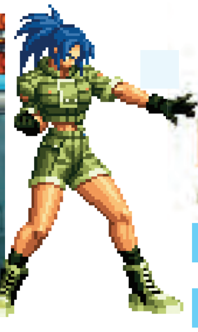
> Kullanışsız ve hızla güçsüz kalan sınıflar Paladin, Barbarian, Sorcerer ve Bard artık oynanabilir ve keyifli sınıflar. Dengelendiler.
> Fighter, Wizard ve Rogue prestij sınıflarına geçmeden de gayet işlevli ve güçlü olarak gelişiyorlar. Yirminci seviyeye kadar tek bir sınıfla ilerlemek karakterlerinizi zayıf bırakmıyor.
> Skill'ler ve seviyeleri toparlanmış. "Move Silenty, Hide" sadece "Stealth" olmuş, "Spot, Listen" ise sadece "Perception" olarak geçiyor. İkisinin de kullanım alanı genişlemiş. Mesela Assassin'ler birini öldürürken Stealth zarı atıp, kimse fark etmeden kalabalığa karışabiliyor. Suyun tadında bir tuhaflık fark etmek içinse 'Perception' var.
> GM'ler için deneyim puanı (XP) ve zorluk sınıfı (CR) hesaplamaları çok daha basit ve tutarlı bir hal alıyor.
> Ek ürün olarak "Critical Fail" ve "Critical Success" kartları var. İki durumdan birisi gerçekleştiğinde, risk alıp yumurta kırıldı mı bakmak adına desteden bir kart çekiyorsunuz. Oldukça kanlı ve neşeli sonuçlar ortaya çıkıyor.
> Pathfinder, eski canavarları yeniden ele alıyor. Pathfinder Goblinleri, Orkları ve Trolleri (*Who's trolling? I'm not trolling!*) eskisine göre çok daha anlamlı, hikâyesi ve karakteri olan canavarlar.

Pathfinder'ı çoğu oyuncu "D&D 3,75" adıyla anıyor. Her ay yeni maceraları ve Core Rulebook'un ötesinde yeni kitapları da yolda.



PIXEL









EDGE OF DESTINY GELİYOR

Edge of Desnity ama ne? Samurai Shodown EoD'den bahsediyorum. K2 LLC'nin ellerinden çıkacak olan bu pek leziz samuray dövüş oyununun tamamen 3B halini oynamaya çok kalmadı. Xbox 360 için 10 Aralık'ta Japonya'da çıkıyor. Kısa bir süre sonra da tüm dünyada çıkmış olacak, tarihi henüz kesinleşmemiş olsa da. Birçok yeni karakter ve online özelliği de bulunuyor oyunun ama açıkçası K2 LLC (Tenchu'nun yapımcısı) bu işi becerebilecek mi pek emin değiliz. Özellikle Samurai Shodown 2 zamanındaki o muhteşem dönemin yakınından bile geçse, oyunu efsane olarak sayabiliriz. Amin.

CONTRA REBIRTH

Konami, Contra severlere çok güzel bir kıyak geçip onuncu Contra oyununu, aynı Mega Man 9'da gördüğümüz gibi, tamamen 2B grafiklerle, son derece retro kokan bir oynanışla WiiWare üzerinden oyunculara sunuyor. Biz Contra oyunlarında konu aramıyoruz, bu oyunda da beklentimiz yok ama keyif bakımından umutluyuz. Yine zor bölümler, zayıf noktasını bulana kadar onlarca kez ölümümüzün elinden olacağı bosslar, tonla silah, tonla power-up ve yanımızda bir arkadaş… Özlemişiz gerçekten. Bu tip örnekleri daha sık görmek umuduyla diyoruz. 1000 Wii puanınızı gözünüz kapalı bu oyuna harcayabilirsiniz bu yazıyı okuduktan hemen sonra.



6 ADET MIGHT AND MAGIC OYUNU

Might & Magic deyince biliyoruz ki bu sayfaları okuyanlar arasında saygı duruşuna kalkanlar var. Bu haber onlara geliyor (VJ'lik mi yapsaydın acaba?). İlk altı (6) M&M oyunu bir paket altında (Limited Edition) toplanıp 10 dolar gibi sudan ucuz bir fiyata satılsa ne yapılır? Alınır tabii ki. Hem de bu paketin içinde oyunların müzikleri, ekstra haritalar filan da varsa, tadından yenmez ki varmış, duyduk bunu.



HER EVE LAZIM!

Bakmakta olduğunuz "şey" bir modifikasyon değil, bir ürün. Arkeg adındanki bu hayallerimizi süsleyen ürünün üstünde bir içecek bölümü bulunuyor. Buraya su koyun, çay koyun, bira koyun; her şey uyar. Alt tarafta da bir klavye görüyorsunuz çünkü alet aslında PC bazlı. Yani oyunlarınızı çoğaltabiliyorsunuz. Şu anda resmi olarak sunulan 69 oyunu var (1942, Asteroids, Gauntlet, Mortal Kombat1-2-3, Super Street Fighter II vb). Oyunları arcade joystick'iyle oynayacak, retro oyunlar eşliğinde de içeceğinizden bir fırt çekerek keyfinize bakacaksınız. Tabii bu ürüne 4000$ verebilirseniz, nihahah!



volkan@oyungezer.com.tr

AYIN ÖNERİLERİ:

> *District 9* ve *UP* vizyonda izlenir.
> FilmEkimi festivaline gidilir (*Thirst'ü* kaçırmayın).
> *Unirock Extreme Open Air* (3), *Over The Rainbow* (7), *Haggard* (16-17-18) konserleri izlenir.
> *Kadifeler* giyilir.

EMÜLATÖR DE SEVERİZ ROM DA

Aslında bu konudan bahsetmeyecektim ama şeytan dürttü şu LastFM ve Myspace yasağından sonra; bahsetmeye karar verdim. Nasıl olsa bahsedeceğim oyunların bir "telif hakkı", "etik", "muhafızı" yok ülkemizde (bu sayfayı da kapattırırlarmış?). Zaten oyunlar da yok ortalıkta… Geçen sayımızda The King of Fighters XII incelemesinde hayal kırıklığımdan bahsetmiştim. Onca ay bekle ve çıkan oyun bu olsun, KOF açlığım resmen tavan yaptı ama buna birkaç hafta önce, bir emülatör ve ROM grubu ilaç oldu.

GURU MAME takımı, PC'ye çıkmayan The King Of Fighters: Neowave'i dump etmeyi başardı. Daha büyük başarıysa, yıllardır hack edilemeyen Atomiswave'i emüle etmek oldu. Arcade makineler için geliştirilen bu özel sistem artık bir emülatör olarak PC kullanıcılarının hizmetinde ve zamanla da süper oyunlar dumb edilip ROM olarak çıkıyor (Gealy Gear Isuka, Rumble Fish, NeoGeo Battle Coliseum vs). Özellikle Neowave'i oynamadıysanız henüz, kesinlikle öneririm. Bu oyunlar da MAME'in 0.133u5 versiyonuna uygun olarak derlendi. Kısa bir Google araştırması işinizi görecektir.

Bu sayıya gelirsek, yine sayfaları tıka basa yazıyla doldurduk! Türlerin Kökeni'nde Yiğitcan Platform Oyunları'na değindi. Bakalım kaçırdığınız önemli platform oyunları var mıymış? Ayrıca yeni köşemiz Pixel Yazıtları'nı beğenip bunu bize söylediğiniz için teşekkür ederiz. Emre yazıtları deşifre etmeye devam edecek önümüzdeki aylarda da. Burak kırmadı beni, ilk göz ağrısını yazdı. İlginç bir ağrıymış gerçekten. Bunların yanında da haberlerimiz, dinozorlarımızın savaşları, zaman katili Pikselizasyon oyunları ve Eski Vs Yeni köşelerimiz Piksel'in tadı tuzu olmaya devam ediyor... Ve bir sayı daha geride kalıyor. Yaşımın birler basamağına bir ekleyecek o Kasım ayına giriyoruz. Üzülüyorum ama!



Pixel Yazıtları

KADERE İNANIR MISINIZ?

Sega elinden geleni yaptı ama olmadı...

-Emre Sümer

Ah ah o eski 8 ve 16-bit günleri! Grafikleri hayal gücümüzle çizdiğimiz, müziklerin istediğimiz tarzda kafamızda çaldığı, tek kelime İngilizce bilmediğimiz için tüm diyalogları hızla geçtiğimiz yıllar. O vakitler Sega sahibi olmak Ortaçağ Avrupa'sında lord olmak gibi bir şeydi. Biz save bile edemeyen çakma NES'lerimizi oynarken, Sega sahibi olmak çok az kişiye nasip olan bir hayaldi.

Bizim Atari 2600'da River Raid oynadığımız zamanlara gidiyoruz. Bıyığı yeni terlemiş bir delikanlı olan Sega, ilk büyük adımını Sega Master System'le atar. NES'ten daha kuvvetli olan bu sistem, Nintendo'nun en sevilen oyunlarını elinde bulundurması sayesinde oldukça büyük bir satış yakalasa da Avrupa'nın belli bölgeleri ve Güney Amerika hariç NES'in gerisinde kalır ama pes etmez. Tam NES'le kafa kafaya gelmişken Game Gear çıkar piyasaya. Tam anlamıyla bir deja vu yaşayan Sega, Nintendo'nun gölgesinde kalmaktan kurtulamaz.

Bunun üzerine Sega, mahallenin kızını rakiplerinden önce etkilemek için elini cebine atar ve ilk 16-bit sistem Sega Genesis'i üretir (bazı kıtalarda Mega Drive adıyla). TurboGrafx-16, Neo Geo ve CD-i'ı bile geride bırakıp gövde gösterisi yaparken 2 yıl sonra Nintendo yine baş belası şeklinde mahallenin diğer ucunda beliriverir. Elinde cillop gibi bir SNES kutusuyla hem de. SNES bir lokmada Genesis'i gövdeye indirecektir.

Bu polemik tadındaki savaşın sıradaki cepheleri Sega Nomad – Nintendo Virtual Boy ve Sega Saturn – Nintendo 64 olacaktır. Buralardan kayıpsız çıkan Sega tam şeytanın bacağını kırdım diye düşünürken asıl kâbus başlar. Mahalleye yeni taşınan oğlanın adı Sony PlayStation'dır. Bu yeni çocuk adeta diğerlerine çapkınlık dersi vererek 2 firmayı da perişan eder ve korkunç derecede talep alır. Yine de yılmayacaktır Sega, henüz Dreamcast kartını oynamamıştır. Fakat kusursuz bir konsol olmasına rağmen o da zamana (aslen PlayStation2'nin çıkışına) direnemez ve 2 yılın sonunda, 2000'lerin hemen başında kalbi kırık ve gözleri yaşlı biçimde artık konsol üretmeyeceğini ve yola oyunlarla devam edeceğini açıklar. Ve kesin olarak bu acımasız konsol topraklarından terk-i diyar eyler…



SEGA®

YENİDEN YAPILSA

SQUARE, FİNAL FANTASY'Yİ TEKRAR TEKRAR PİŞİRİP ÖNÜMÜZE KOYACAĞINA CRONO TRIGGER'I YENİDEN YAPIP (O EFSANE KADROYLA) SUNSA, KAÇIRANLAR DA -10 SENE GECİKMELİ DE OLSA- EFSANE BİR RYO'YA ŞAHİT OLSA, FENA MI OLUR? OLMAZ. YAPIN DA YİYELİM.





ESKİ VS. YENİ

Street Fighter II'nin başarısı kadar, sonrasında gelen SFII alt oyunları da çok önemlidir dövüş piyasası açısından. Gönlümüzde Super SF II: Turbo'nun yeri ayrıydı çünkü 1994 standartlarının çok üstündeki özellikleriyle büyülemişti herkesi. Turbo kelimesi de oyunun hızını özetliyordu. Bu oyunun ömrü The World Warrior kadar uzun olmadı ama XBLA ile Turbo tekrar alevlendi. Oyun ekstra olarak HD görünümüne dönüştürüldü ve onlarca yeni müzikle beslendi. Online oynanışı sayesinde de hâlâ popülerliğini koruyor. Ama bu demek değil ki kazanan kesinlikle *Turbo HD Remix*. Bu sefer maç beraber bitiyor çünkü ilk oyun standartları belirlemişti. HD Remix ise bunu sadece görsel olarak ileri taşıdı. Birinin eksisi, birinin artısı, maçın skorunu belirledi anlayacağınız. Yaşasın eşitlik!
KAZANAN: Berabere

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



PYRO II

YANAR DÖNER BİR OYUN

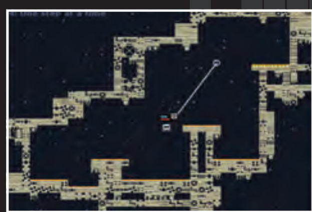
8-bit zamanlarından birçok kaleli, kuleli, şatolu oyun hatırlıyorum. Hepsinin adını hatırlamasam da görsel olarak hafızamdalar. Yapımı çok basit olduğu için sayıları da çok fazlaydı. Siyah fon üzerine kalın taşlarla platformlar diz, duvarlara da meşaleler, oldu bitti işte. Bu oyun da bana o hissi verdi diyebilirim ama bu bir platform oyunu değil, bir bulmaca oyunu. Topu çek bırak, hedefe yolla tarzı oyunlarla haşır neşirseniz Pyro II'yi çok seveceksiniz. Fonda yine kale olan bölümlerde, alev topunuzu meşalelere doğru tek seferde atıyorsunuz. Amacınız o ateş topunun (fizik kurallarında) sekip tüm meşaleleri yakması. İlk atışınızı yaparken topun nereye gideceğini size oyun ipucu olarak verse de, oradan sekip nereye gideceğinizi kendiniz hesaplamalısınız. Biraz hırs istiyor ve yaptırıyor ama çok eğlenceli.
http://tinyurl.com/pyro2



TIME FCUK

HAY BEN BÖLE ZAMANIN…

Kalkıştığı kelime oyunu ne kadar basit ve ucuzsa oyunun kendisi o derece zor ve çok başarılı. Taze sayılabilecek bu oyun, platform-bulmaca tarzını çok iyi harmanlamış. Bu tip oyunlarda harika görseller beklemiyoruz. HD kalitede olmasından öte bize gerçekten o platform-bulmaca öğelerini verebiliyor mu diye bakıyoruz (Braid mesela) ve Time Fcuk'ı bu yüzden çok seviyoruz. Grafikler tam da bu sayfalara yakışacak şekilde, koca koca piksellerden oluşuyor. Karakteri A noktasından B noktasına ulaştırmaya çalışıyorsunuz ve bölümler içinde aslında en az iki katman bulunuyor. Bu katmanlara tek tuşla geçebiliyorsunuz. Yolunuzu bu katmanlar arasında geçişleri doğru zamanda yaparak bulabiliyorsunuz. Ayrıca etraftaki kutu gibi çeşitli eşyaları da kullanmanız gerekebiliyor. Sonuçsa, zamanınızı "çalan" süper bir Flash oyunu.
http://tinyurl.com/timefcuk



STATION 38

AYNI FORMÜL, FARKLI EĞLENCE

X şeysini A noktasından B noktasına Y yöntemiyle getirmece oyunları diye bir tür ismi olması gerek bence. Tabii ki bu formülü, türü küçümsemek adına söylemiyoruz çünkü çok eğlenceli oyunlar olabiliyor bunlar. Station 38 de bunlardan biri. 16-bit grafiklerle hazırlanan bölümlerde bir robotyönlendiriyoruz. Amaç bitiş bölgesine kadar robotu getirmek. Ama kontrol sistemi, fare yardımıyla bir çizgi çizmeye dayanıyor. Bu çizginin yönü robotun gideceği tarafı, uzunluğu da o yöne doğru savruluşunu belirliyor. Mavi bar hareket gücünüzü, kırmızı da robotun enerjisini temsil ediyor. Sağa sola ne kadar çok çarparsanız, düşerseniz o kadar azalıyor bu kırmızı bar, tamamen bittiğindeyse bölüme yeniden başlıyorsunuz. Kolay oynanışı ve zekice tasarlanmış bölümleriyle, bitirmeden başından kalkamayacağınız bir oyun Station 38.
http://tinyurl.com/station38



DERS 05:

PLATFORM OYUNLARI TARİHİ

OYUN TARİHİNİN EN KADİM EĞLENCESİDİR ZIPLAMAK -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Oyun tarihine baktığınız zaman her şeyin, çoğu zaman, basit başladığını görürsünüz. Simsiyah ekranlar, bir kareden oluşan oyun karakterleri, tek sesi bir "bip" olan robotlar... Ve bunların tam merkezinde tek bir tür vardır. İçinde patada kütede uzaylı vurmaya dair aleni bir dürtü bulunmayan ilk çağ oyuncularının sıklıkla rağbet ettiği bir tür: Platform. Oyun dünyasının başından beri bizimle beraberdir platform oyunları, tek ekranlı oyunlardan çift çekirdekli işlemcilere kadar bir şekilde hayatta kalmışlardır. O yüzden onların tarihini anlatmak bir hayli çetrefilli olacak, neyse ki siz de biliyorsunuz, Oyungezer çetrefili sever. Çetrefilin ne olduğunu tam olarak bilmese de. (Neydi hakikaten?)

MÜTEVAZI BAŞLANGIÇLAR

Eh aslında diğer tüm oyun türleri gibi platformun da tam olarak nerede başladığını söylemek zor, fakat somut bilgilerin su götürmez bir şekilde bize sunduğu bir gerçek var: İlk zıplayan oyun karakteri *Frogs* adlı bir arcade oyununun baş kahramanı olan kurbağaydı. Fakat kurbağamız sonradan gelen takipçileri gibi platformdan platforma değil, sadece iki nilüferin arasında zıplıyordu ve bu iki nilüferin tepesine vızıldayan sinekleri yakalamaya çalışıyordu. Oyun sonunda gelen yusufçuğu yakalayabilirsek bir jetonluk daha hak kazanıyorduk. Belki çok fazla bir şey değildi, fakat yine de bir başlangıçtı ve devamı geldi; piksellerimiz için platformlar arasında hareket etmek olağan bir şeydi artık. Frogs'dan iki sene sonra 1980'de arcade'lerde bizimle buluşan *Space Panic* zıplayamadığımız fakat platformlar arası konuşlanmış merdivenler aracılığıyla hareket ederek, üzerimizden geçen uzaylıları kazdığımız deliklere çektiğimiz bir oyundu mesela. Zıplama özelliğinin yokluğu onu pek çok kişinin gözünde tam bir platform olmaktan alıkoysa da türde büyük bir etkisi olduğu asla tartışılmadı.

Tabii "platform" ve "büyük etki" dediğimizde aslında lafı nereye getirmek istediğimizi adınız gibi biliyorsunuz sevgili okuyucu, inkar etmeyin. 1981'de, hepinizin bildiği o müthiş Cinderella hikâyesinin sonucunda oyun dünyası o sıralar "Jumpman" olarak bilinen yeni Tanrısını karşılamıştı. Çok sonraları Mussolini'den bile fazla tanınan tek İtalyan olacak *Jumpman*, 1981'in sürpriz hiti *Donkey Kong*'da oyuna adını veren büyük gorili alıyordu karşısına, amacı kız arkadaşı Pauline'i kurtarmaktı. *Donkey Kong*, oyuncunun yönettiği karakterin tam manasıyla oyuncunun gösterdiği yere zıplayabildiği ilk oyundu. Karakterimiz Jumpman biz ona nereye atlamasını söylersek oraya atlıyor, merdivenlerden ve boşluklardan yararlanıyor, bunlar yetmezmiş gibi zıplama yetisini bir de kendisine fırlatılan fıçılardan kaçmak için kullanıyordu. Oyunun devamı *Donkey Kong, Jr.* ve ondan çok sonra gelen *Mario Bros.* türe kendi katkılarını yapacaklardı (*Mario Bros.* iki kişi ortaklaşa oynayabildiğimiz ilk platform oyunuydu) fakat bu popülaritenin kuşkusuz en büyük artısı Nintendo'nun birden piyasanın sayılı firmalarından biri haline gelmiş olmasıydı. Bu özgüven Nintendo'yu kendi konsollarını yapmaya yöneltecekti ve bu süreç bitip de olay "konsolu hangi oyunla tanıtacağız?" sorusuna gelince cevap yine bu özgüvenin kaynağı hatırlanarak kolayca verilecekti: Bir platform oyunu.


Frogs


Jumping Flash




Super Mario



Donkey Kong

NINTENDO'NUN EĞLENCE SİSTEMİ

Bu noktada biraz duraklayıp Nintendo Entertainment System'ın neden kendini Atari 2600'ün kötü talihinden ayrı tutmaya bu denli canla başla çalıştığından söz etmek gerekiyor. Atari 2600'ün ilk adı bu noktada korkutucu derecede önemli aslında: Video Computer System. Dikkat edin, Atari Video Games System değil, Atari Video Console System da değil. Computer System. Sonradan 2600 olarak adlandırılacak alet ilk başta bir bilgisayar olarak pazarlanmıştı. Bu başarılıydı da, insanlar 2600'ü (yani VCS'i) fütüristik bir teknoloji olarak kabul ediyor ve hayranlık duyuyorlardı. Fakat Atari'nin minimal güvenlik kontrolü ve oyun yapmanın kolaylığı birden konsolu çöplük oyunların cenneti haline getirdi. Üstelik oyun dergiciliği diye bir kavram henüz yerleşmediği için (vallahi kendimizi övelim diye söylemiyorum) oyuncular aile oyunu olarak aldıkları şeylerin aslında düpedüz pornografik bir şey olduğunu keşfedebiliyorlardı. NES bu yüzden adı kötüye çıkmış bilgisayarlarla kendini özdeşleştirmedi ve çıkış oyunu olarak da masumiyeti ailelerin gözünde tecrübeyle sabit olan İtalyan kahramanını bu kez başrolde göreceğimiz bir oyun seçti: *Super Mario Bros.*

Aslında tek başına kurduğunu iddia etmek biraz insafsızlık, ne de olsa *Pitfall!* gibi oyunlar da soldan sağa -kaymadan- ilerleyen ekranlarda tehlikelerin üzerinden zıplayarak atlama üzerine kurulmuştu. Fakat *SMB*'yi bu tür oyunlardan ayıran, kontrol seviyesiydi. Mario'yu hızlıca koşarken birden çömeltirsek momentumunun devam etmesi, asla zınk diye durmaması, havada yön değiştirebilmesi... Platform oyunları ikinci boyutta mükemmeliyetin sırrını bulmuşlardı. *Alex Kidd* gibi Mario kopyalarıyla ve *Sonic the Hedhehog* gibi tasarımsal devrim yapabilmiş oyunlarla beş yıl geçirildi fakat üçüncü boyut geliyordu artık ve ikinci boyutta doğmuş, büyümüş ve zirvesini yapmış bu türün yeni bir boyutu nasıl sindireceği ciddi bir sorundu.

YENİ BOYUTLAR, YENİ AMAÇLAR

1990'da Atari ST, Amiga ve PC'ye çıkmış olan *Alpha Waves,* basit grafiklerine ve sıradan tasarımına rağmen türü üçüncü boyuta taşıyan ilk oyunlardandı. Onu takip eden ve o sıralar felaket revaçta olan FPS türünü de damarlarına enjekte eden *Jumping Flash!* bir şeylerin geldiğine kanıttı adeta. Fakat ne oyuncular ne de yapımcılar yaklaşanın ne olduğunu kestiremiyordu. Sega, *Bug!* adlı oyunuyla platform türünü Z düzeyinde de üçüncü boyuta çıkarmıştı, fakat oyun dünyası nereye doğru gittiğini görmeye başlamıştı artık. Platform gibi ana karakterleri sadece iki kelimeyle ("zıplayan adam") özetlenebilecek basitlikte oyunlar, kendi ayaklarının üstüne duramıyordu. Başka oyunlara çeşni olmaları mümkündü fakat tek başlarına artık pek ilgi çekici değillerdi. Ama tabii, hayatına kelime anlamıyla zıplayan adam olarak başlamış birinin diyeceği bir şeyler vardı...

1996'da oyun dünyası üç boyutlu platform oyunlarının nereye gelebileceğine tanık oldu: *Super Mario 64*. Kuzeni Link *Ocarina of Time*'da nasıl 3B serüven oyunlarını tanımladıysa Mario da *SM64*'te platformu tekrar tanımlıyordu. Kameralar, grafikler ve her şeyden önemlisi yüzde yüz üç boyutlu bir platform tecrübesi sayesinde *Super Mario 64*, onu sonradan takip edecek *Jak & Daxter, Crash Bandicoot, Psychonauts, Banjo-Kazooie* ve *Ratchet & Clank* gibi oyunların atası olarak tarihe geçti. Tabii oyun dünyası eskiye bir meyil de görecekti, *LittleBigPlanet* iki buçuk boyutlu oynanışıyla, *New Super Mario Bros.* ise isminin aksine gayet eski olan tasarımıyla 8-bit'e selam duruyorlardı. Ve tabii ki, bir de *Mirror's Edge* çıkıyordu er meydanına...

Yine de, tüm bu gelişimlere rağmen platform oyunları tek başlarına hayatta kalamayacaklarını teyit edercesine bol çeşniliydi hep. Bazıları macera oyunu elementlerini, çoğu aksiyon benzeri bir düşman yok etme yapısını, hemen hemen hepsi de bölünmüş ve serüven oyunu tipinde dağıtılmış bir amaç sistemini barındırıyordu içinde. Nilüferden nilüfere atladığımız zamanların üzerinden çok süre geçti yani. Ama yine de itiraf edin, o "düşecek miyim, düşmeyecek miyim" paniğinin yarattığı adrenalini çok da fazla oyunda salgılamadınız değil mi?

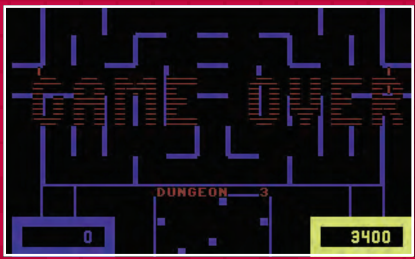



Pitfall


Alpha

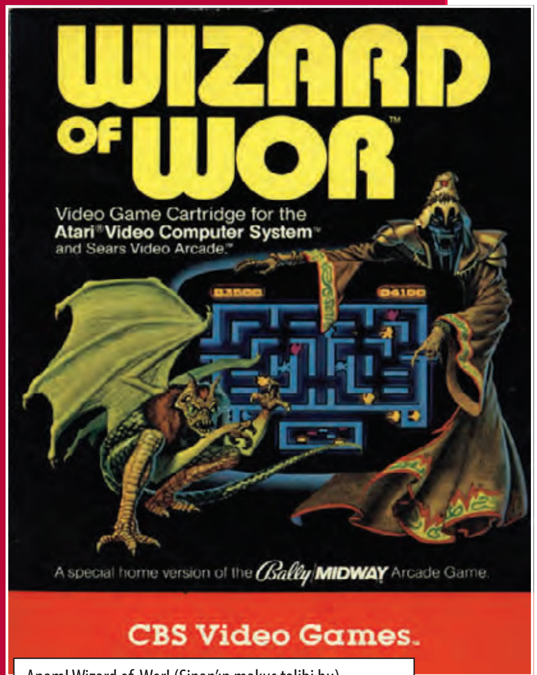
İLK GÖZ AĞRIM

BURAK AKMENEK

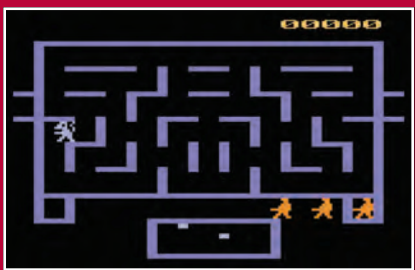


WIZARD OF WOR

Yaşım herhalde 5-6 falan. Annemlerle beraber Rumeli Kavağı'ndaki Orduevi'ne gitmişiz. Orada merdivenin altında bir sürü çocuk, üstlerinde mayoları, bikinileri, bir arcade makinesinin önüne yığılmış oyun oynuyorlar. Ben de yanlarına gittim. Çocuklar benden büyük oldukları için boyum onlardan kısa ama yandan yandan makinenin sağına doğru sokuldum, bakıyorum. Ekranda böyle mavi renkte, ejderhaya benzeyen yaratıklar var. Civuv civuv diye hem koşuyor, hem de bir yandan alev atıyorlar. Ortalarda gezinen bir de adam var bunları vurmaya çalışıyor. Ama o ejderhalar ekranın sağındaki bir geçitten girip solundaki diğer geçitten çıkıyorlar. Bir sürü ses bir sürü renk. Ben de öyle kilitlendim bakıyorum. Hemen koştum, anneannemden para aldım. Şimdi net olarak hatırlamıyorum. Kasada bulunan asker abiden de 3-5 tane jeton aldım. Ben de oynamak istiyorum. Öyle bakıyorum ama. Çünkü diğer çocuklar benden büyük ve onları ittiremiyorum. Yalnız pek beceremiyorlar. Ekran böyle parlak parlak yanıp sönünce bir cadı geliyor hoop bunları yeniyor… Bunlardan biri yeniden jeton almaya gidiyor. O sırada öteki oynamaya devam ediyor. Arkamda kırmızı kolluklarıyla çömelip yeri süpüren bir kız var. Deniz 20 metre ötemizde ama ben denize girmek yerine bu oyuna bakmak istiyorum. Çocuklar o çılgın cadıyı bir türlü geçemiyor. Etrafımızda bağıra çağıra koşuşturan bir sürü mayolu çocuk var. Ama ben şu iki büyük çocuk izin verirse oynamak istiyorum. Jetonlarım da var. Bir süre sonra ikisi de sıkılıp oyunu bırakıyor. Kalan çocuklar benden de küçükler, ben de biraz tutturuyorum, büyük çocuklardan birisi "hadi jeton at da sen oyna bari" diyor. O renkli düğmelerin karşısına ben geçiyorum. Onları seyrederken hangi tuşun ne işe yaradığını da öğrenmiştim. Ekranı görmek için kafamı kaldırmam gerekiyor, tuşlar göğüs hizamın biraz altında kalıyor. Başlıyorum oynamaya. O manyak cadı genellikle alttan geçiyor. Bir de ejderhalar hep aynı şeyleri yapıyor. Ben hepsini temizliyorum, kapıdan ışınlanıyorum, bu arada çocuklar yavaş yavaş arkamda toplanıyorlar. Çünkü bir türlü yanmıyorum! Şimdi tam hatırlamıyorum ama benden büyük çocukların en yüksek skoru 14.000 falansa ben ya 50.000 yapıyorum ya da oyunu bitiyorum. O kısmı pek hatırlamıyorum. Ama onlar 25 jeton harcadıysa ben 5 jetonla işi bitiriyorum. Üstelik hayatımda ilk defa bir arcade makinesinin karşısındayım ve hayatımın ilk oyununu oynuyorum! Oyun bittiğinde artık ben o günün en popüler çocuğuyum. Diğer çocuklar parmaklarıyla arkadaşlarına beni gösteriyor, benimle beraber denize girmek istiyorlar. Fakat ben annemin çağrısına kulak verip gazinoda yemek yemeye gitmek zorundayım. Yine de önce denize giriyorum. Oyunun adını mı merak ettiniz? Tam 16 yıl sona bir rastlantı sonucu oyunu bir yerde görüp adının Wizard of Wor olduğunu öğrenmiştim.



Anam! Wizard of Wor! (Sinan'ın makus talihi bu)





Şimdi bunu görünce fark ettim ki bilinçli ömrümün ilk 2-3 senesi bu görüntüye bakarak geçmiş.

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR





Tuğbek: Sinaaan! Sinaaa!
Sinan: Ne var?
Tuğbek: Annemlerin okulun bahçesine sinema kurdular akşam amcam götürcek bizi gelsene.
Sinan: Neye gitçeniz?
Tuğbek: Süpermen Üç
Sinan: Ama ben ilk ikisini izlemedim ki.
Tuğbek: Olsun ben de izlemedim.
Sinan: Başka film var mı?
Tuğbek: Yandaki ortaokulun bahçesine de açmışlar Şeytanın Arabası var orda.
Sinan: Aaaa ona gitsek ya.
Tuğbek: Yok götürmez amcam sonra korkuyoz diye. Ama biz kenarından bakarız ona da.
Sinan: Korkunç mu o? Kujo gibi mi?
Tuğbek: Kujo da köpek vardı araba yoktu ki.
Sinan: Olur mu köpek arabaya saldırıyodu ya.
Tuğbek: Aaa doğru söylüyon.
Sinan: Aslında Kujo'nun oyunu olsa ya.
Tuğbek: Ama korkunç olur o da bence.
Sinan: Köpeği oynarsak hiç de korkunç olmaz ki.
Tuğbek: O zaman da annem oynatmaz ama.
Sinan: Niye ki?
Tuğbek: Geçen ay sokakta yavru köpek bulup götürmüştüm eve de çok kızmıştı.
Sinan: Sevmiyo mu annen köpekleri?
Tuğbek: Halıya işiyo diye kızdı.
Sinan: O zaman Süperman'in oyununu yapsalar ya. Ona da kızmaz annen herhalde
Tuğbek: Sen hiç izlememişsin ki.
Sinan: Akşam gitçez ya.
Tuğbek: Aaa siz de mi gidiyonuz sinemaya? Amcam da bizi götürcek.
Sinan: Sen dedin ya bizle gel diye!
Tuğbek: Ben mi dedim? Ama amcam niye seni götürsün ki? Seni tanımıyo.
Sinan: Grrrr….

BU BİR İLAN DEĞİLDİR!
KEŞKE OLSAYDI :(



Oyungezer
SAYI: 24 - 2009 / 10

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Donanım Editörü
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, zero@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muammer "Muder" Derebaşı, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Asistanları
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr

Online Projeler Sorumlusu
Burak Akmenek, burak@oyungezer.com.tr

Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr

Özel Projeler Sorumlusu
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Emre Sümer, Semih Sancar

Reklam Sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

SETİ Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 02 Ekim 2009

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi-23

Islanan kâğıdın üstündeki yazıların mürekkepleri dağıldı, bir bulamaca döndü adamın kotarmayı beceremediği romanın taslağı. Ramon özür diledi, ağlaması durmuştu. "Boşver" dedi adam, "zaten bir türlü olmuyordu..." Önündeki kâğıt tomarını aldı, Ramon'a uzattı, "şunları atar mısın?" dedi. Çocuk tomarı sıkıca tuttu, sıkıca tutulan tomarın uçları kıvrıldı, mürekkebi henüz dağılmamış olan Ramon hikâyenin başlığını gördü. Kararsız çizgiler "Ramon Tamir Atölyesi" diyordu. Anladı Ramon. Yazarın hatası çok basitti, ama en göz önüne, yani en iyi yere saklanmıştı. Adamın önünde duran kalemi aldı eline, kâğıt tomarını bembeyaz masanın üzerine koydu, "Ramon"un üstünü çizdi. Derin bir nefes aldı, gözyaşlarını içine akıttı, yerine "Roman" yazdı. "Roman Tamir Atölyesi". Artık her şey yerli yerindeydi.



Geçen sayının ayıpları!

-Her zaman kullandığımız kâğıdın matbaada bitmesi üzerine denediğimiz farklı bir kağıt, baskıdaki istikrarsızlık yüzünden çok farklı sonuçlar verdi. Hem ofisi hem okurları ikiye böldü. Kimisi bayıldı kimisi nefret etti.
-Posta İdaresi'nde Efes'te çektirdiği Gezenti resmi yayınlanan Birgi Ercili'nin ismini Birgil yazmışız.
-Tekmili Birden'de Wolfenstein'la Red Faction'ı birbirine karıştırmışız. Hiç bilmiyoruz canım bu işi!
-360 Drc'nin girişinde Faruk "Biterken çalıyordu: BB King – Sweet Sixteen" yazmış ama doğrusu "Cengiz Kurtoğlu– Liselim" olacaktı. Sanatçıdan ve sevenlerinden özür dileriz.
-Bir oyun kaç kere "olur"? PES, bu defa (da) olmuş...


www.jedbang.com www.jedbang.com www.jedbang.com www.jedbang.com
JEDBANG
COLLECTIBLES
Eğer sizin için sinema, çizgi roman ve fantastik dünya vazgeçilmezse
sizi Jedbang Collectibles'ın büyülü dünyasına davet etmek istiyoruz.
www.jedbang.com
STAR WARS
GRIEVOUS